

DIABLOⅡが見れる・触れる! Play Online全面協力のWin Expoソースブースへ急げ

ネットワークゲームのすべてがわかる・体験できる

Play 8 Online

AUGUST 1998
No.003

月刊プレイオンライン

1998年8月1日発行 (毎月1日発行) 高1巻第3号通巻3号

3D空間を自在に駆け回る感覚が楽しめる

FORSAKEN



特集2

ネットワークゲームのシンとして見る

1000ドルPC 全方位チェック

特集3

ネットワークゲームが気になる

新機能とパフォーマンス

Windows 98

導入前重点検証

Play Online Exclusive Review

ディabloⅡの登場と、その影響を
受けたゲームの動向をウォッチング
→9月1日発売のCRAZY BRAWLY MEN
→9月1日発売のCONTINGENCY
→9月1日発売のデッドマン・フィート
→9月1日発売のSPECIAL AGENTS

セガ次世代機 ドリームキャスト

はネットワーク機能標準装備!

3Dシューティングとスラッシュアクションが融合した

BATTLE ZONE

E3発 1998年後半に はやるゲームはコレだ

付録CD-ROM

世界から集めた

ゲームの体験版と

E3スペシャル

データ満載

HOMER オーパーの

MESH COMMANDER

デモ先行収録



新『インフォスフィア ライト』デビュー!

● 全国に123ヶ所ものアクセスポイント! (すべてがISDNやアナログ最速の56Kモデムに対応) ● PHS32Kデータ通信PIAS・PIASネットにも対応! (PIASネットは全国53ヶ所のアクセスポイントが利用可能) ● テレビからインターネットに高速アクセスが可能! (WebTV OpenISPサービスの推奨プロバイダ) ● 超人気サイトが「WebARENA」に集結。まるでアリーナ入席のような感動! ● 海外ローミングサービスで6ヶ国34の都市からアクセス可能!

●7/1よりついに加入費が無料! (¥3,000~¥5,000→¥0) ●初心者向けAコースがさらにお安く! (¥7/分→¥5/分) ●ヘビーユーザーも大満足のCコースを新設!

InfoSphere Lite (各コース)	月額基本料	超過接続料
Aコース (ビギナーにピッタリ!)	¥700 (3時間まで)	¥5/分
Bコース (イッツ ベーシック!)	¥2,000 (15時間まで)	¥5/分
Cコース (ヘビーユーザーに!)	¥4,000 (40時間まで)	¥5/分

Spaceサービス (ホームページを持ちたい方に!)	月額¥500/5M	登録料¥0
メーリングリストサービス (複数でのメール交換に便利!)	月額¥800~	登録料¥3,000
Webメーカーサービス (出張等で便利!)	月額¥500	登録料¥1,000

■7/1～9/30の間に新規加入した方全員を対象に¥3,500分のトークするチャンス！毎月ホームページ上で発表されるラッキーナンバー1桁が合えばGET！詳しくは、InfoSphereホームページもしくはインフォメーションセンターへ。

■7/1～9/30の間に新規加入した方の中でアンケートに答えてくれた方々に、素敵なプレゼントが当たる！(抽選で500名様)

※ 炭、窯炭は炭素をもって炭素とみなしていましたが、

- 問い合わせEメール: info-staff@sphere.ad.jp
●InfoSphereホームページ: <http://www.sphere.ad.jp/>

この雑誌にバンドルされている
CD-ROMからゴー!

ホームページからGO!
<http://www.sphere.ad.jp/>

資料請求してゴー！
(請求方法は以下の2通り)

03-5972-5112

InfoSphere ১২০-৪৫৪৫৪৪

(週一重 10:00-20:00 / 全日程 10:00-18:00)



InfoSphere

NTT COMMUNICATIONS



株式会社 NTTPCコミュニケーションズ
本 社：〒108-0004 東京都港区新橋4-1-1 秀和御成門ビル
関西支店：〒531-0072 大阪府北区豊崎3-17-21 NTT豊崎ビル



NEW
発売中

STAR CRAFT

正規輸入版

詳細76ページ
日本語マニュアル付

●Windows95版 オープン価格

写真のパッケージ(3種)は
特典のみのコレクターズ版付属です。
売り切れた場合はご容赦ください。



運命二〇〇年代
生存の危機にさらされた人類、暗黒宇宙を駆逐する太古の種族、プロトス。
そして破壊と殺戮の暴走生命体サーク。
それぞれ種族が、その存亡を賭け、時空を超えた壮絶な戦いがはじまる。
DIBOの原点・ウォークラフトIIシリーズの系譜を受け継ぐ、
壮大なスケールの宇宙戦略シミュレーションゲーム。

人間は戦うべく、運命づけられているのか？

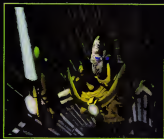
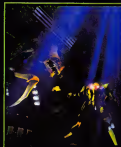
STAR CRAFT

今年最大の戦略シミュレーションタイトル。
(Windows Start 98年4月号)

今世紀最強のストラテジー登場!
BlizzardのStar Craftを遊ばずして
ネットワークゲームを語ることは許されない!
(DOS/V magazine 98年Vol.7 2/15号)

War Craftにハマった経験があるなら、
絶対に損はしない。
(DOS/V POWER REPORT 98年4月号)

緻密に作り込まれたストーリーと背景は
大作SF映画並のスケールだ。
(月刊プレイオンライン 98年6月 創刊号)



DIABLO、ウォークラフトII、そして、スタークラフト。新しい歴史は、宇宙で生まれる。



- プレイヤーが考えうる最も高度な戦略と進化の完全リアルタイムゲーム ●ゲームが無敵に広がるシナリオとマップエディタ機能(マルチプレイにも対応)
- 「ブリザード・バトルネットサーバー」で8人まで無料マルチプレイ対戦が可能 ●チームモードでタグを組んでの対戦も可能
- プロトハレットの使用やカット人ベース、アントウの遠隔使用を実現した先進のインターフェイス ●SVGA採用、256×256のマップサイズで、リアルで鮮明なグラフィック
- 3種類の戦場(惑星)で展開する530以上のミッション、宇宙ステーションからシングルまでの多彩なバトルステージ



郵政省後援のAMD Award'97優秀作品賞受賞

DIABLO 正規輸入版
 英語68ページ日本語マニュアル付
 バトルネット接続ガイド付

- Windows95版 オープン価格
- MacOS 標準価格 6,800円 (税別)
- プレイエリア 7月1日発売



公認 DIABLO 拡張セット
HELLFIRE 正規輸入版
 日本語本格マニュアル付
 ●Windows95版 オープン価格
 本製品をプレイするには「DIABLO」が必要

DIABLOの原点、世界で150万本突破の傑作「ウォークラフトII」シリーズ



ウォークラフトII〜暗黒大戦
 完全日本語版

- DOS/V用Windows版 ●Mac版
- 標準価格 各2,800円 (税別)



ウォークラフトII〜新たな扉
 完全日本語版

「ウォークラフトII〜暗黒大戦」用
 スターターセット

- DOS/V用Windows版 ●Mac版
- 標準価格 各6,800円 (税別)
- 本製品をプレイするには「ウォークラフトII〜暗黒大戦」が必要

ロード時間を最短にして快適プレイ



速速95 + CDエディタ
 CDをハードディスクにコンパクト収録。
 CDの出し入れなしで
 いつでもハードディスクから高速プレイ

- Windows95版
- 標準価格 11,800円 (税別)

WINDOWS WORLD Expo/ Tokyo 98 スタークラフト対戦イベント開催

ネットワークプレイが体験できるのももちろん、BLIZZARDオリジナルグッズももらえる!! 開催日: 1998年7月1日〜7月4日 場所: 幕張メッセ第2ホールブース No.204

●Windows、Windows95はMicrosoft社の商標です。●MacはApple社の商標です。その他登録された商標は、権利者に帰属します。●本誌に掲載の価格や内容は、変更される可能性がありますので、あらかじめご了承ください。

株式会社 ノース
 東京都中央区銀座1-3-3 2777番 03-5561-0000 FAX 03-5561-0000 (代表)





Play Online

ニュース

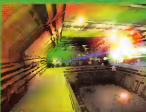
018

Play Online NEWS Summary

- 姿を現したセガの次世代機はネットワーク機能標準装備!
- 1998年後半にはやるゲームを先取り E3特別レポート
- モノリス社単独インタビュー 気になるLithTechエンジンの仕上がりは?
- STARCRAFT、FORSAKENの対戦イベント開催 はか



E3特別レポート



FORSAKEN



BATTLE ZONE



Outwars (PART II of II)

国内外の売れ行きが一目で分かる

パソコンゲーム 売上げランキング

036

ネットワークゲーマー必見

今月の気になるブライズ

038

ソフトウェアリリース スケジュール

040

TECHNICAL EDGE 新製品情報

137

特集1

055

マルチプレイが熱い パソコンゲーム高密度攻略



FORSAKEN

056

Direct3Dを究極まで生かしたDESCENT感覚の3Dシューティング「FORSAKEN」。アメリカでは賞金付きの大会が開催されたほど、マルチプレイが盛り上がっている。この大会のトッププレイヤーが、本誌だけに公開した世界に適用するテクニックがここにある



BATTLE ZONE

066

3Dシューティングに戦術要素を加えた新感覚ゲーム「BATTLE ZONE」は、ただ兵器を乱射するだけでは勝てない。毎常ごとに用意された各ユニットを効果的に使用してこそ、勝利をつかむことができる。奥の深いこのゲームを集中的に攻略する



Outwars (PART II of II)

076

「Outwars」2回目の攻略は、マルチプレイに焦点を絞った情報をお届けする。各バトルフィールドのピックアップアイテム一覧から、お勤めの武装、勝つための戦術までを完全網羅。海外の強豪プレイヤーに勝ちたければ、ここを読め

STARCRAFT (PART II of II)

084

攻略最終回の今月は、「STARCRAFT」を徹底的に遊び尽くすための情報満載。特に、秀逸なシナリオエディターは、STARCRAFTの新たな楽しみを味わうことができる。このゲームはまだまた遊べる

特集2

097

ネットワークゲーム用マシンとして見る

1000ドルPC 全方位チェック

互換CPUの値下がりやCeleronの発表など、国内でも1000ドルPCの選択肢がかなり豊富になってきた。この特集では、最新1000ドルPC10機種を集め、ネットワークゲーム用マシンとしてどこまで使えるかを掲載。意外に使える真の実力がここで明らかになる



特集3

123

ネットワークゲーマーが気になる新機能とパフォーマンス

Windows 98 導入前ポイント解説

見た目からはあまり変わっていないように見えるWindows 98だが、AGP、USBなど、ネットワークゲーマーの視点から見ると、魅力的な新機能が多い。間もなく日本にも上陸するWindows 98の新機能を、ポイントを絞って解説。発売後即導入するが否かは、この特集を読んでから決めても遅くない



ゲームソフトレビュー

041

Play Online Exclusive Review

アップライジング完全日本語版

武蔵伝 〜三國志の秘録道〜

ワールドブサドゥーサー98

PLANE CRAZY

ARMY MEN

THE CORE CONTINGENCY

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド

FLESH FEAST

SPEC OPS

アクセスガールズのインターネット劇場

連載

094 タダで遊べるネットワークゲーム
RAIDER WARS

054,096 Play Online Entertainment
映画：GODZILLA
ゲーム：STOLEN SONG

112 新連載 3Dアクセラレーター定点観測
Do! Voodoo

116 ULTIMA ONLINE定点観測
UO.net

118 QUAKE定点観測
IMPULSE 999

120 DIABLO定点観測
Falling Down to Hell

133 Code Factory

144 いかさま野郎 チートコマンドー

146 すべての疑問に答えます Gamer's Pit

150 Play Online SQUARE

151 10分で覚えられる
ネットワークゲーマーのための英会話

その他

122 編集部からのお知らせ

136 読者プレゼント

148 付録CD-ROMの使い方

152 次号予告・広告索引

大好き！
見つかるプロバイダー。

ODNなら、うれしい料金!
スイスイ回線! 安心サポート!

「SODA」の
キャラクター

あなたの気持ちにこたえたい
日本テレコムインターネット「ODN」

本誌付録CD-ROMで、今すぐ入会できます。

接続料金 月1,950円(定額制)。しかも入会金無料。

※DSS市外電話サービスへの加入が必要です(加入料無料)

日本テレコムだから、速い、ゆとりの大容量回線!

海外主要拠点にもダイレクトに接続!

日本テレコムならではの大容量回線だから、インターネットに高速でくちくつながります(東京～大阪は300Mbps)！しかも、米国、45Mbpsを始め、アジア各国にもダイレクトに接続。海外へのアクセス環境も抜群に快適です。

CD-ROMで、らくらくオンライン・サインアップ!

本誌付録のCD-ROMに収録の「ODNスターターキット」で、タイヤルアップの加入から接続設定までが簡単にできます。

ホームページで情報発信もOK!

「ホームページをつくりたい」「メールボックスを追加したり、容量を増やしたい」

——こんなこだわり型のニーズにもODNは応えます（オプション・サービス）

サポートセンターへの電話料金、無料！

QDNに関するご不明な点はサポートセンターの専門スタッフが为您解答します。しかも、フリーコールだから、全国どこからでも通話料無料。平日21:00、土曜18:00まで受付OK。

「SODA」でお気に入りレジャー情報を見つけ、

「タウンリンク」で買い物を楽しむ!

「SODA」は自分の好みに合わせて、レジャー関連情報を集めてくれるパーソナルナビゲーションサービス(無料)。(http://soda.can.odn.ne.jp)

一方、「タウンリンク」は、おしゃれな人気ショップが集合、ここなら素敵なギフトも見つかります。
(<http://townlink.can.odn.ne.jp>)

日本テレコムだから、

常時接続が月34,000円(64kb/s)からとお得!

常時接続できる専用線サービスも、日本テレコムならお得に快適、
 手軽なエコノミー（64kb/s～1.5Mbps/sの3品目）、高品質で信頼性の高いファスト（64kb/s
 ～512kb/sの12品目）など、多彩なサービスをご用意しています。

[illegible]

●全国共通アクセスポイント：全国どこからでも0088のオトクを路線で、10円/80秒（8:00～23:00）・10円/70秒（23:00～8:00）でつなぐります。アステルからは時間等、距離に関係なく、13円/60秒でPIAFS対応通話ができます。000サードのご利用に関しては別途アクセスポイントまでの通話料がかかります。通話料はご利用される電気会社の料金となります。

**Happy!インターネット
キャンペーン**

ODNに入会して
すてきな賞品を当てよう!
(98年8月31日まで)

**おともだちご紹介
キャンペーン**

あなたのお友達を
ODNに紹介してください。
(98年9月30日まで)

詳しくは、ODNホームページ
<http://www.odn.ne.jp>をご覧ください。

●お問い合わせは ☎136-0075 東京都江東区新砂1-0-2 東水工ビル  **0088-86** (OONに関する商品案内・無料)

ODNサポートセンター ☎0088-85 (OPN連絡センター: 無料)

〔受付時間〕 9:00~21:00(平日) 9:00~18:00(土曜) ※日・祝祭日休

<ホームページ> <http://www.odn.ne.jp/> <E-mail> odn-support@odn.ad.jp <FAX> 0088-22-8850 (24時間無料着信)



世界をつなぎ あなたにつなく

日本テレコム

『ODNスターターキット』利用方法

本誌
CD-ROMに
収録

はじめに

パソコン、モデム(TA)、電話回線を接続し、モデム(TA)を使うようにして下さい。

*32MB以上のメモリを推奨。

『ODNスターターキット』のインストール

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。

②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODNフォルダ」
→「setup.exe」の順にダブルクリックして下さい。

③「ODNスターターキット」が起動します。
「Internet Explorer 4.0のインストール」を選択して
下さい。(「リリースノート」の中には注意事項等が
記載されていますので、ご参考下さい。)

④「セットアップの開始」画面が現れます。
「次へ」ボタンをクリックして下さい。

⑤「使用許諾書」に「同意する」を選択し「次へ」をクリックすると「インストールオプション」画面
が現れます。いずれかを選択し「次へ」ボタンをクリックして下さい。(標準は「標準インストール」)

⑥「デスクトップのアップデート」画面が表示される
ので「はい」「いいえ」のいずれかを選択して下さい。
(標準は「はい」)

⑦「インストール先フォルダ」画面が表示されます。
インストール先フォルダを選択して下さい。

⑧「新しいコンポーネントをアップグレードしますか?」が
表示されます。いずれかを選択して下さい。

⑨インストール完了メッセージが表示されたら「OK」
をクリックして下さい。

⑩「コンピュータを再起動する必要があります」と表示されたら「OK」をクリックして下さい。

オンラインサインアップの開始

①パソコンが再起動したらパソコン画面上の「Internet Explorer」アイコンを
ダブルクリックし、Internet Explorerを起動して下さい。

②ODNスターターキットが起動します。
ボタンをクリックして接続を開始して下さい。

③接続が完了し、しばらくするとオンラインサインアップの画面が表示されます。

*注意:ここで接続がうまくいかない場合、モデムの
設定が適切でない可能性があります。一旦ダイヤ
ルをキャンセルし、「ダ
イヤルのプロパティ」
をクリックして設定を
確認して下さい。

④オンラインサインアップ画面の指示に従い、サインアップを行って下さい。

*注意:アクセスポイント選択画面ではご利用されるエリアにあわせてアクセスポイント
を選択して下さい。

*注意:お客様番号は日本テレコム市外電話サービスの請求書に記載されて
います。またソフトウェア管理コードは「11437015408」を入力して下さい。

オンラインサインアップの完了

①登録が終了すると「登録完了通知画面」が表示されます。

*注意:この「登録完了通知画面」の情報はお客様
がODNをご利用される際に必要な情報となります。
必ず金情報のメモを取り下さい。この情報を紛
失された場合は、復旧送付される「ご利用のご案内」
に記載されている仮パスワード代替日までODNの接
続ができなくなります。なお、お客様の接続情報に
ついてはサポートセンターでは一切開示できません。

②「自動設定を行う」ボタンをクリックするとインターネット接続に必要な設定が自動的に行
われます。設定完了後、接続が切断され、サインアップが終了します。

ODNへの接続

①ODNをご利用される場合はパソコン画面上の
「Internet Explorer」アイコンをダブルクリックして下
さい。ダイヤラーが起動します。

②パスワードを入力し接続して下さい。
*注意:オンラインサインアップで設定されるパスワードは
仮パスワードです。接続パスワードには有効期限がありま
す。登録後送付されるODNご利用のご案内に仮パ
スワードの有効期限と接続パスワードが記載されています
ので、有効期限が過ぎたら接続パスワードを入力して下さい。

世界をつなぐ あなたにつなぐ
日本テレコム

ご不明な点は

ODNサポートセンター

0088-85 **0088-86**
(ODN接続サポート・無料) (ODNに関する商品案内・無料)

へお問い合わせください。

Raidway

■ お客様の各種サーバの立ち上げや、ネットワークの設計、構築
全て弊社で承っております。お気軽にご相談ください。

Access Points

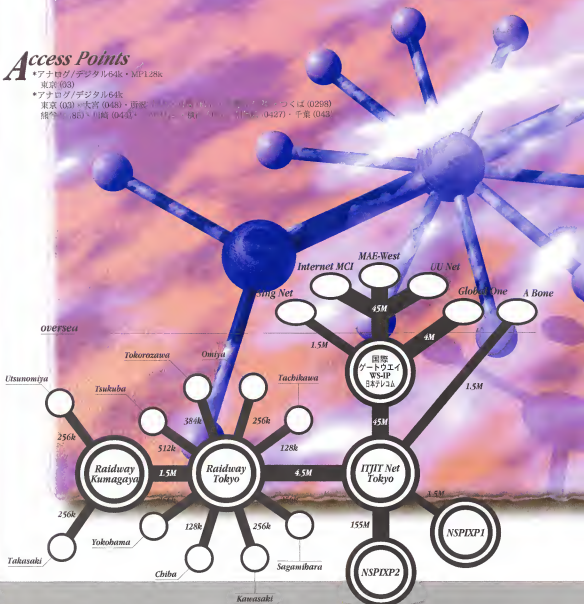
＊アナログ/デジタル64k・MP128k

東京 (03)

＊アナログ/デジタル64k

東京 (03)・太宮 (048)・所沢 (0426)・つくば (0298)

熊谷 (085)・川崎 (0433)・横浜 (045)・横浜 (0427)・千葉 (043)





専用線IP接続サービス

24時間、常時弊社とNTT専用回線で繋がるサービスです。

●各種手続きは弊社で代行

曜日ドメインやIPアドレスの取得等、面倒な手続きは全て弊社で代行させていただきます。

●NTT専用回線の発注

NTT専用回線の発注も、面倒な細かい書類書きも、弊社で代行させていただきます。お客様はサインをするだけです。

●NTT専用回線回線名義

通常、NTT専用回線はプロバイダー名義でプロバイダーの持ち物となり、それにかかる費用は全てお客様がプロバイダーに支払いますが、弊社では、NTT専用回線名義はお客様の名義で可能ですので、きちんとお客様の持ち物となります。

●弊社ネットワークセンター

弊社の基幹局である東京ネットワークセンターは、有明国府郡心テレコムセンター内に設置しております。第一種電気通信事業者と同レベルの設備、電源、空調での万全な運営設備です。

初期契約料	50,000円				
回線速度別月額料金		3.9万円	384k	33万円	1M
64k					50万円
128k		7万円	512k	40万円	1.5M
256k		20万円	768k	45万円	3M
					100万円

※表示料金には、ルータ代金、NTT回線使用料金及び消費税をふくみません。

バーチャルドメインサービス

バーチャルドメインサービスとはお客様にはサーバ等を設置する必要がなく、弊社ネットワーク内のサーバに、仮想的にお客様のドメインのサーバがあるかのごとく設定するサービスです。

バーチャルwwwサーバ		ディスクスペース200MBまでの場合			
月契約	初期契約料	30,000円	ご利用代金	20,000円/月	
年契約	初期契約料	30,000円	ご利用代金	200,000円/年	
バーチャルメールサーバ		ダイヤルアップ、メール利用アカウントにつき(メールボックス一つ追加につき2,000円/月)			
月契約	初期契約料	30,000円	ご利用代金	20,000円/月	
年契約	初期契約料	30,000円	ご利用代金	200,000円/年	

※表示料金には、NTT回線使用料金及び消費税をふくみません。

ダイヤルアップIP接続サービス

お客様のコンピュータを利用して、一般電話回線を用いてインターネット側に接続を行うサービスです。ご自身のホームページを持つことも可能で、10MBまでのスペースをご用意しており、2MB毎に2,000円/月(消費税別)のご利用代金でスペース追加も可能です。

ダイヤルアップIP接続サービス1契約につきメールアドレスがひとつ無償でご利用いただけますが、その他に追加メールアドレスを最高5つまで追加可能で、1追加メールアドレスにつき1,000円/月(消費税別)のご利用代金となります。

●ダイヤルアップIP接続サービスには「スタンダード」と「エンタープライズ」がございます。

「スタンダード」では、1回線あたりの人数を10人以下とさせていただきますが、「エンタープライズ」ではお客様1人に対し完全に1回線をご用意するサービスです(デジタルのみ)。このため「エンタープライズ」では話し中ということが全くなく、いつもとお好きなときにお使いいただけます。また、どちらのサービスもご利用代金は固定料金制ですので、いくらお使いいただいても弊社にお支払いいただく金額は一定です。

スタンダード	1回線あたりの人数を10人以下とする通常の接続サービスです。			
アナログ/デジタル同期64k接続				
月契約	初期契約料	10,000円	ご利用代金	3,000円/月
年契約	初期契約料	無料サービス	ご利用代金	30,000円/年
アナログ/デジタル同期64k・MP128k接続 (MP128k接続は現在東京アクセスポイントのみ)				
月契約	初期契約料	10,000円	ご利用代金	3,500円/月
年契約	初期契約料	無料サービス	ご利用代金	35,000円/年
エンタープライズ	お客様お1人に対し、1回線をご用意させていただくサービスです。			
デジタル同期64k接続				
月契約	初期契約料	10,000円	ご利用代金	20,000円/月
年契約	初期契約料	10,000円	ご利用代金	200,000円/年
デジタルMP128k接続				
月契約	初期契約料	10,000円	ご利用代金	40,000円/月
年契約	初期契約料	10,000円	ご利用代金	400,000円/年

※表示料金には、NTT回線使用料金及び消費税をふくみません。



すでにインターネットに接続したことがある方は、ホームページ(<http://www.pyy.co.jp>)の検索案内をご覧ください。(Win/Mac共に)1分で設定完了します。初めての方は、上記の検索ソフトの無料版が自動的にインストールされます。

クレジットカードは必要ありません。利用料金(3分10円)の料金計算はNTTが行います。
クレジット番号をネット上で送る必要もありません。

NTTダイヤルQ2を課金システムとして採用していますのでクレジット申込や銀行振込み手続は不要です。入会申し込みを郵送するといった面倒な手続きも必要ありません。パソコンとモデムさえあれば初めての方でも悪い立っただけでインターネット接続可能です。もちろん、やめるときも、他の多くのプロバイダーのように面倒な手続きは一つありません。だって、停めなければその時点でやめたことと同様なのです。

```

ユーザーID yyy057      パスワード yyy
DNS 202.214.252.2      URL http://www.yyy.or.jp/

```

TEL:03-5531-0218 TEL:03-5500-7337 TEL:03-5531-0217

檢核料會

これ以外は一切不要!!

(例として、NPT下運用には同意が必要と知れずす。)

メールアカウント取得無料（申し込んで30分で利用可能です）、ホームページ開設も無料です。ニュースグループサーバーも大容量で充実しています。

利用料金はNTTダイヤルQ2の最低料金3分10円だけ！ 入会金も月会費も一切不要です。使わなければお金はかかりません。利用料金は電話料金といっしょにNTTにお支払いください。NTT通話割引サービス「タイムプラス」と「エリアプラス」もご利用いただけます。

NEWサービス **ワイワイnet300**
1回480分(8時間)まで300円でインターネット!! (1回時間満了すると自動的に1回終了します。)
接続トラブルの場合にも料金は加算されず。最初の30分無料 (詳しくはホームページ上で)

東京(03地区)0990-581333 大阪(06地区)0990-589300

※お見積りのCD-ROMで必ずセーブアップしてください。Windows95
Microsoft系に、非Windows系ソフトもFAX 03-5531-0160にお知らせ
ください。お手持ちのFAXの受信機が必ず上記のタイプに、音声メール
に対応していること。必ず。

ご希望の数量、問い合わせ、接続ソフト、資料請求は、
24時間電話&FAX 03-5531-0160 あるいは
info@vvy.or.jp にて受け付け中。

(※送料は品ともとの重量によって、異なります。) 配達スピード **全国特約k** (東京) (大阪) (名古屋) (横浜) ~ **3日特約k** (その他)

札幌 (011地区)	0990-607222	札幌 (0427地区)	0990-609333	秋田 (0720地区)	0990-604333
旭川 (0154地区)	0990-630111	札幌 (0426地区)	0990-601222	秋田 (0721地区)	0990-622999
旭川 (0166地区)	0990-619444	札幌 (045地区)	0990-606555	秋田 (0724地区)	0990-617111
旭川 (022地区)	0990-622555	札幌 (0465地区)	0990-608222	秋田 (0726地区)	0990-601888
旭川 (024地区)	0990-602666	札幌 (044地区)	0990-601555	秋田 (0742地区)	0990-627555
旭川 (0249地区)	0990-602999	札幌 (048地区)	0990-601777	秋田 (0727地区)	0990-608333
旭川 (0246地区)	0990-619111	札幌 (0462地区)	0990-600444	秋田 (0778地区)	0990-605333
旭川 (028地区)	0990-603222	札幌 (0468地区)	0990-629555	秋田 (0792地区)	0990-615999
旭川 (0273地区)	0990-602444	札幌 (025地区)	0990-615888	秋田 (0793地区)	0990-607333
旭川 (0294地区)	0990-615111	札幌 (026地区)	0990-609111	秋田 (0734地区)	0990-605666
旭川 (0298地区)	0990-602000	札幌 (0263地区)	0990-619666	秋田 (082地区)	0990-626555
旭川 (043地区)	0990-617555	札幌 (076地区)	0990-612444	秋田 (086地区)	0990-619222
旭川 (047地区)	0990-614111	札幌 (052地区)	0990-606333	秋田 (086地区)	0990-619777
旭川 (0471地区)	0990-613111	札幌 (054地区)	0990-601333	秋田 (087地区)	0990-616555
旭川 (0474地区)	0990-618555	札幌 (0543地区)	0990-601999	秋田 (0886地区)	0990-621333
旭川 (048地区)	0990-610333	札幌 (053地区)	0990-625333	秋田 (0888地区)	0990-644111
旭川 (0429地区)	0990-612555	札幌 (052地区)	0990-633777	秋田 (089地区)	0990-616222
旭川 (0485地区)	0990-630555	札幌 (0568地区)	0990-603666	秋田 (092地区)	0990-608111
旭川 (0489地区)	0990-619555	札幌 (056地区)	0990-619888	秋田 (093地区)	0990-611999
旭川 (0482地区)	0990-621555	札幌 (058地区)	0990-620333	秋田 (094地区)	0990-618222
旭川 (048地区)	0990-631777	札幌 (0572地区)	0990-618111	秋田 (0946地区)	0990-618777
旭川 (03地区)	0990-600200	札幌 (0593地区)	0990-605222	秋田 (095地区)	0990-629111
旭川 (03地区)	0990-619333	札幌 (059地区)	0990-624333	秋田 (096地区)	0990-617333
旭川 (0425地区)	0990-606444	札幌 (075地区)	0990-632777	秋田 (098地区)	0990-603444
旭川 (0423地区)	0990-602333	札幌 (0774地区)	0990-628555		
旭川 (048地区)	0990-620555	札幌 (06地区)	0990-600300		

アクセスポイント急速増加中!

ダイヤルQ2・インターネットプロバイダー
ワイワイワイネット

[Downloaded from ascelibrary.org by University of California, San Diego on 06/01/15. Copyright ASCE. For personal use only; all rights reserved.](#)

株式会社フイフイネ、〒135-0054東京都江東区海浜2-45HIT契約店加盟店に基づく開示

臺灣製造時間3日，標準製造約15天



canopus

WINDOWS WORLD Expo Tokyo 98

WINDOWS WORLD Expo Tokyo98に出展します。
開催日時: 9月24日(木)~26日(土)
会場: 東京メッセ(日本コンピュータ・システム・ショー)200a, 202

nVIDIA RIVA 128*搭載 超高速2D/3Dマルチメディアアクセラレータ

大人気のPWR128シリーズ

2D&3D、ビデオまで、トータルバランスにすぐれたラインナップ!

◎AGP対応モデル新登場。新世代グラフィックスポートAGPを備えたPCでご利用いただけます。
(PWR128A GTV, PWR128A GTS)◎ビデオまわりはお任せ! ハイパーメディアモデル新登場。デジカメ専攻の美しい静止画作成機能、高フレームレートでのムービーキャプチャ機能に加え、従来オプションとなっていたWindows 画面のビデオ出力機能を標準装備。ビデオまわりを強力にサポートしながらお求めやすい価格を実現。AVIコーデック変換ツールも新たに付属しました。
(PWR128A GTV, PWR128P GTV)

◎2D、3Dの高速化。ディスプレイドライバにより約20~30%の高速化を達成。(当社比、PCI版)

◎OpenGL対応のWindows 95 Driver付属。OpenGL対応ゲームが高速動作します。

◎[Windows 98 Upgrade Ready] Windows 98でもご利用いただけます。*

フルバージョンの3Dゲーム付属
★デジカメ専用「DIGA」3Dイメージソフト
★DIGA ZAZARD™DOS/Windows 95/98/99
Technical Test Lab
が認定する3Dテストベンチ「3D Mark」
でベストパフォーマンスに選ばれました。純粋にグラフィックス性能を追求。
キャプチャ機能なしのスタンダードモデル。

¥29,800



PWR128P GTS

高度なビデオキャプチャ機能に加え、
ビデオ出力機能も標準装備のハイパーメディアモデル。

¥39,800



PWR128P GTV

※Windows 98対応。AGP対応製品は対応。各製品の動作環境・利用条件等の情報はホームページ、FAXまたはお電話でご提供します。製品のご購入前にご確認ください。

3Dfx Voodoo搭載 超高速・超美麗3Dゲームアクセラレータ

ゲーミングカードの最高峰PURE3Dシリーズ

好評
発売中

PURE3D

オープンブライズ

(ダイレクトショッピング専有価格 ¥25,800)
3Dfx Voodoo搭載、メモリRAM、半固定ゲーム専用でも使用されています! TV出力機能付で、ゲームを迫力の大画面で楽しめます。
オプション: PURE KOOL
(ダイレクトショッピング専有価格 ¥2,900)好評
発売中

PURE3D LX

オープンブライズ

(ダイレクトショッピング専有価格 ¥22,800)
メモリRAMのバックアップ機能はそのままに、従来のPURE3Dからビデオ出力機能を省いてお求めやすい価格で提供します。専用冷却ファンPURE KOOLを標準搭載。NEW
登場

PURE3D II

オープンブライズ

(ダイレクトショッピング専有価格 ¥44,800)
3Dfx最新チップVoodoo2搭載、メモリ12MB。専用高速ファンとビデオ出力機能を標準装備。カメリア独自の回路設計により高速かつ安定動作を可能にしています。ゲームマニアにうれしい「新ユーティリティ」も追加されています。OUAKE II ミッションパック(The Rocking)付属。(OUAKE II日本体で別途ご購入下さい。)NEW
登場

PURE3D II LX

オープンブライズ

(ダイレクトショッピング専有価格 ¥41,800)
PURE3D IIから冷却ファンとビデオ出力機能を省き、お求めやすい価格でご提供。PURE3D IIと組み合わせてSLI接続も可能です。店頭販売では冷却ファンPURE KOOL2を添付したスペシャルパッケージを数量限定でご用意しています。
オプション: PURE KOOL2
(ダイレクトショッピング専有価格 ¥2,900)カープスダイレクトショッピングは www.canopus.co.jp で。

●詳細な仕様・動作環境は、ホームページまたはFAXサービスでご確認ください。●各製品の保証は、各製品の保証書に記載のとおりです。●Canopus コーポレートおよびグループ各製品の保証は、各製品の保証書に記載のとおりです。●Microsoft (Microsoft Corporation) からの許可を得た上で、この製品は、Microsoft Windows 95/98/99/NT/2000/XP/2003/2008/2009/2010/2012/2013/2014/2015/2016/2017/2018/2019/2020/2021/2022/2023/2024/2025/2026/2027/2028/2029/2030/2031/2032/2033/2034/2035/2036/2037/2038/2039/2040/2041/2042/2043/2044/2045/2046/2047/2048/2049/2050/2051/2052/2053/2054/2055/2056/2057/2058/2059/2060/2061/2062/2063/2064/2065/2066/2067/2068/2069/2070/2071/2072/2073/2074/2075/2076/2077/2078/2079/2080/2081/2082/2083/2084/2085/2086/2087/2088/2089/2090/2091/2092/2093/2094/2095/2096/2097/2098/2099/2100/2101/2102/2103/2104/2105/2106/2107/2108/2109/2110/2111/2112/2113/2114/2115/2116/2117/2118/2119/2120/2121/2122/2123/2124/2125/2126/2127/2128/2129/2130/2131/2132/2133/2134/2135/2136/2137/2138/2139/2140/2141/2142/2143/2144/2145/2146/2147/2148/2149/2150/2151/2152/2153/2154/2155/2156/2157/2158/2159/2160/2161/2162/2163/2164/2165/2166/2167/2168/2169/2170/2171/2172/2173/2174/2175/2176/2177/2178/2179/2180/2181/2182/2183/2184/2185/2186/2187/2188/2189/2190/2191/2192/2193/2194/2195/2196/2197/2198/2199/2200/2201/2202/2203/2204/2205/2206/2207/2208/2209/2210/2211/2212/2213/2214/2215/2216/2217/2218/2219/2220/2221/2222/2223/2224/2225/2226/2227/2228/2229/2230/2231/2232/2233/2234/2235/2236/2237/2238/2239/2240/2241/2242/2243/2244/2245/2246/2247/2248/2249/2250/2251/2252/2253/2254/2255/2256/2257/2258/2259/2260/2261/2262/2263/2264/2265/2266/2267/2268/2269/2270/2271/2272/2273/2274/2275/2276/2277/2278/2279/2280/2281/2282/2283/2284/2285/2286/2287/2288/2289/2290/2291/2292/2293/2294/2295/2296/2297/2298/2299/2300/2301/2302/2303/2304/2305/2306/2307/2308/2309/2310/2311/2312/2313/2314/2315/2316/2317/2318/2319/2320/2321/2322/2323/2324/2325/2326/2327/2328/2329/2330/2331/2332/2333/2334/2335/2336/2337/2338/2339/2340/2341/2342/2343/2344/2345/2346/2347/2348/2349/2350/2351/2352/2353/2354/2355/2356/2357/2358/2359/2360/2361/2362/2363/2364/2365/2366/2367/2368/2369/2370/2371/2372/2373/2374/2375/2376/2377/2378/2379/2380/2381/2382/2383/2384/2385/2386/2387/2388/2389/2390/2391/2392/2393/2394/2395/2396/2397/2398/2399/2400/2401/2402/2403/2404/2405/2406/2407/2408/2409/2410/2411/2412/2413/2414/2415/2416/2417/2418/2419/2420/2421/2422/2423/2424/2425/2426/2427/2428/2429/2430/2431/2432/2433/2434/2435/2436/2437/2438/2439/2440/2441/2442/2443/2444/2445/2446/2447/2448/2449/2450/2451/2452/2453/2454/2455/2456/2457/2458/2459/2460/2461/2462/2463/2464/2465/2466/2467/2468/2469/2470/2471/2472/2473/2474/2475/2476/2477/2478/2479/2480/2481/2482/2483/2484/2485/2486/2487/2488/2489/2490/2491/2492/2493/2494/2495/2496/2497/2498/2499/2500/2501/2502/2503/2504/2505/2506/2507/2508/2509/2510/2511/2512/2513/2514/2515/2516/2517/2518/2519/2520/2521/2522/2523/2524/2525/2526/2527/2528/2529/2530/2531/2532/2533/2534/2535/2536/2537/2538/2539/2540/2541/2542/2543/2544/2545/2546/2547/2548/2549/2550/2551/2552/2553/2554/2555/2556/2557/2558/2559/2560/2561/2562/2563/2564/2565/2566/2567/2568/2569/2570/2571/2572/2573/2574/2575/2576/2577/2578/2579/2580/2581/2582/2583/2584/2585/2586/2587/2588/2589/2590/2591/2592/2593/2594/2595/2596/2597/2598/2599/2600/2601/2602/2603/2604/2605/2606/2607/2608/2609/2610/2611/2612/2613/2614/2615/2616/2617/2618/2619/2620/2621/2622/2623/2624/2625/2626/2627/2628/2629/2630/2631/2632/2633/2634/2635/2636/2637/2638/2639/2640/2641/2642/2643/2644/2645/2646/2647/2648/2649/2650/2651/2652/2653/2654/2655/2656/2657/2658/2659/2660/2661/2662/2663/2664/2665/2666/2667/2668/2669/2670/2671/2672/2673/2674/2675/2676/2677/2678/2679/2680/2681/2682/2683/2684/2685/2686/2687/2688/2689/2690/2691/2692/2693/2694/2695/2696/2697/2698/2699/2700/2701/2702/2703/2704/2705/2706/2707/2708/2709/2710/2711/2712/2713/2714/2715/2716/2717/2718/2719/2720/2721/2722/2723/2724/2725/2726/2727/2728/2729/2730/2731/2732/2733/2734/2735/2736/2737/2738/2739/2740/2741/2742/2743/2744/2745/2746/2747/2748/2749/2750/2751/2752/2753/2754/2755/2756/2757/2758/2759/2760/2761/2762/2763/2764/2765/2766/2767/2768/2769/2770/2771/2772/2773/2774/2775/2776/2777/2778/2779/2780/2781/2782/2783/2784/2785/2786/2787/2788/2789/2790/2791/2792/2793/2794/2795/2796/2797/2798/2799/2800/2801/2802/2803/2804/2805/2806/2807/2808/2809/2810/2811/2812/2813/2814/2815/2816/2817/2818/2819/2820/2821/2822/2823/2824/2825/2826/2827/2828/2829/2830/2831/2832/2833/2834/2835/2836/2837/2838/2839/2840/2841/2842/2843/2844/2845/2846/2847/2848/2849/2850/2851/2852/2853/2854/2855/2856/2857/2858/2859/2860/2861/2862/2863/2864/2865/2866/2867/2868/2869/2870/2871/2872/2873/2874/2875/2876/2877/2878/2879/2880/2881/2882/2883/2884/2885/2886/2887/2888/2889/2890/2891/2892/2893/2894/2895/2896/2897/2898/2899/2900/2901/2902/2903/2904/2905/2906/2907/2908/2909/2910/2911/2912/2913/2914/2915/2916/2917/2918/2919/2920/2921/2922/2923/2924/2925/2926/2927/2928/2929/2930/2931/2932/2933/2934/2935/2936/2937/2938/2939/2940/2941/2942/2943/2944/2945/2946/2947/2948/2949/2950/2951/2952/2953/2954/2955/2956/2957/2958/2959/2960/2961/2962/2963/2964/2965/2966/2967/2968/2969/2970/2971/2972/2973/2974/2975/2976/2977/2978/2979/2980/2981/2982/2983/2984/2985/2986/2987/2988/2989/2990/2991/2992/2993/2994/2995/2996/2997/2998/2999/3000/3001/3002/3003/3004/3005/3006/3007/3008/3009/3010/3011/3012/3013/3014/3015/3016/3017/3018/3019/3020/3021/3022/3023/3024/3025/3026/3027/3028/3029/3030/3031/3032/3033/3034/3035/3036/3037/3038/3039/3040/3041/3042/3043/3044/3045/3046/3047/3048/3049/3050/3051/3052/3053/3054/3055/3056/3057/3058/3059/3060/3061/3062/3063/3064/3065/3066/3067/3068/3069/3070/3071/3072/3073/3074/3075/3076/3077/3078/3079/3080/3081/3082/3083/3084/3085/3086/3087/3088/3089/3090/3091/3092/3093/3094/3095/3096/3097/3098/3099/3100/3101/3102/3103/3104/3105/3106/3107/3108/3109/3110/3111/3112/3113/3114/3115/3116/3117/3118/3119/3120/3121/3122/3123/3124/3125/3126/3127/3128/3129/3130/3131/3132/3133/3134/3135/3136/3137/3138/3139/3140/3141/3142/3143/3144/3145/3146/3147/3148/3149/3150/3151/3152/3153/3154/3155/3156/3157/3158/3159/3160/3161/3162/3163/3164/3165/3166/3167/3168/3169/3170/3171/3172/3173/3174/3175/3176/3177/3178/3179/3180/3181/3182/3183/3184/3185/3186/3187/3188/3189/3190/3191/3192/3193/3194/3195/3196/3197/3198/3199/3200/3201/3202/3203/3204/3205/3206/3207/3208/3209/3210/3211/3212/3213/3214/3215/3216/3217/3218/3219/3220/3221/3222/3223/3224/3225/3226/3227/3228/3229/3230/3231/3232/3233/3234/3235/3236/3237/3238/3239/3240/3241/3242/3243/3244/3245/3246/3247/3248/3249/3250/3251/3252/3253/3254/3255/3256/3257/3258/3259/3260/3261/3262/3263/3264/3265/3266/3267/3268/3269/3270/3271/3272/3273/3274/3275/3276/3277/3278/3279/3280/3281/3282/3283/3284/3285/3286/3287/3288/3289/3290/3291/3292/3293/3294/3295/3296/3297/3298/3299/3300/3301/3302/3303/3304/3305/3306/3307/3308/3309/3310/3311/3312/3313/3314/3315/3316/3317/3318/3319/3320/3321/3322/3323/3324/3325/3326/3327/3328/3329/3330/3331/3332/3333/3334/3335/3336/3337/3338/3339/3340/3341/3342/3343/3344/3345/3346/3347/3348/3349/3350/3351/3352/3353/3354/3355/3356/3357/3358/3359/3360/3361/3362/3363/3364/3365/3366/3367/3368/3369/3370/3371/3372/3373/3374/3375/3376/3377/3378/3379/3380/3381/3382/3383/3384/3385/3386/3387/3388/3389/3390/3391/3392/3393/3394/3395/3396/3397/3398/3399/3400/3401/3402/3403/3404/3405/3406/3407/3408/3409/3410/3411/3412/3413/3414/3415/3416/3417/3418/3419/3420/3421/3422/3423/3424/3425/3426/3427/3428/3429/3430/3431/3432/3433/3434/3435/3436/3437/3438/3439/3440/3441/3442/3443/3444/3445/3446/3447/3448/3449/3450/3451/3452/3453/3454/3455/3456/3457/3458/3459/3460/3461/3462/3463/3464/3465/3466/3467/3468/3469/3470/3471/3472/3473/3474/3475/3476/3477/3478/3479/3480/3481/3482/3483/3484/3485/3486/3487/3488/3489/3490/3491/3492/3493/3494/3495/3496/3497/3498/3499/3500/3501/3502/3503/3504/3505/3506/3507/3508/3509/3510/3511/3512/3513/3514/3515/3516/3517/3518/3519/3520/3521/3522/3523/3524/3525/3526/3527/3528/3529/3530/3531/3532/3533/3534/3535/3536/3537/3538/3539/3540/3541/3542/3543/3544/3545/3546/3547/3548/3549/3550/3551/3552/3553/3554/3555/3556/3557/3558/3559/3560/3561/3562/3563/3564/3565/3566/3567/3568/3569/3570/3571/3572/3573/3574/3575/3576/3577/3578/3579/3580/3581/3582/3583/3584/3585/3586/3587/3588/3589/3590/3591/3592/3593/3594/3595/3596/3597/3598/3599/3600/3601/3602/3603/3604/3605/3606/3607/3608/3609/3610/3611/3612/3613/3614/3615/3616/3617/3618/3619/3620/3621/3622/3623/3624/3625/3626/3627/3628/3629/3630/3631/3632/3633/3634/3635/3636/3637/3638/3639/3640/3641/3642/3643/3644/3645/3646/3647/3648/3649/3650/3651/3652/3653/3654/3655/3656/3657/3658/3659/3660/3661/3662/3663/3664/3665/3666/3667/3668/3669/3670/3671/3672/3673/3674/3675/3676/3677/3678/3679/3680/3681/3682/3683/3684/3685/3686/3687/3688/3689/3690/3691/3692/3693/3694/3695/3696/3697/3698/3699/3700/3701/3702/3703/3704/3705/3706/3707/3708/3709/3710/3711/3712/3713/3714/3715/3716/3717/3718/3719/3720/3721/3722/3723/3724/3725/3726/3727/3728/3729/3730/3731/3732/3733/3734/3735/3736/3737/3738/3739/3740/3741/3742/3743/3744/3745/3746/3747/3748/3749/3750/3751/3752/3753/3754/3755/3756/3757/3758/3759/3760/3761/3762/3763/3764/3765/3766/3767/3768/3769/3770/3771/3772/3773/3774/3775/3776/3777/3778/3779/3780/3781/3782/3783/3784/3785/3786/3787/3788/3789/3790/3791/3792/3793/3794/3795/3796/3797/3798/3799/3800/3801/3802/3803/3804/3805/3806/3807/3808/3809/3810/3811/3812/3813/3814/3815/3816/3817/3818/3819/3820/3821/3822/3823/3824/3825/3826/3827/3828/3829/3830/3831/3832/3833/3834/3835/3836/3837/3838/3839/3840/3841/3842/3843/3844/3845/3846/3847/3848/3849/3850/3851/3852/3853/3854/3855/3856/3857/3858/3859/3860/3861/3862/3863/3864/3865/3866/3867/3868/3869/3870/3871/3872/3873/3874/3875/3876/3877/3878/3879/3880/3881/3882/3883/3884/3885/3886/3887/3888/3889/3890/3891/3892/3893/3894/3895/3896/3897/3898/3899/3900/3901/3902/3903/3904/3905/3906/3907/3908/3909/3910/3911/3912/3913/3914/3915/

第**2**弾! ホロンオンラインゲーム
インターネット対戦ゲーム

武勇伝

~三国志の群雄達~

日本初! オンライン歴史シュミレーション・ゲーム

あなたは時代の覇者となれるか! 群雄割拠の時代の将軍になって、中国統一を目指せ!

- 全国に散らばる武将(ユーザー)とインターネットで対決!
- マルチプレイヤー対応の本格シュミレーションゲーム!
- チャットで他の武将と同盟を結びいざ出陣! はたまた敵の裏をかくことも!
- 戦闘も訓練もすべてリアルタイム。
- 豊富なアイテムは交換や授受も可能。
- 内政、徴兵、訓練、戦闘を繰り返し、武将としてのレベルを上げる!



価格 6,800円(税別)
JANコード: 45-30903-000327

HOLONオンラインゲーム 第2弾! インターネット対戦ゲーム

武勇伝

~三国志の群雄達~

全国に散らばる武将(ユーザー)とインターネットで対決!
一つの戦場で最大100人での同時対戦。味方を敵も人、
強弱や同盟、高防りの治癒やネット上の仮想中国大陸で
あなたは時代の覇者になれるか!

第**1**弾! インターネット麻雀
プロ雀士道

資金総額100万円! 仮想プロ雀士となり、
資金・段位をゲットせよ!
あなたの部屋が雀荘に?!

- 全国の強豪たちとインターネット、パソコン通信で
すぐに対局! もう面子探しに苦労させません!
- 対局データ保存機能・観戦機能・ランキング表示
機能により、勉強やライバルの研究など使い道
たくさん
- 回線トラブルにも安心の
代打ち機能
- 対戦中に会話ができる
チャット機能も充実

価格 5,200円(税別)
JANコード: 45-30903-000228



第**3**弾! 競走馬・競馬が好きな方へ贈る
究極の中央競馬シュミレーションゲーム
競馬伝説 for INTERNET

あなたの愛馬はG1をとることが
出来るのか!
はたまた未勝利か?

- インターネットを利用した完全対戦中央競馬シュミレーション
- JRAさながらのルールとレースプログラム
- さまざまな特徴を持つ競走馬たち



企画 制作 株式会社システムプロ
〒21-0031 神奈川県横浜市神奈川区新島通町1-1-25 テクノウェイブ100 1F
TEL 045-441-4401 http://www.systempro.co.jp/
商品に関するお問い合わせ: オンラインサポートセンター TEL 045-441-4412



販売元 株式会社ホロン
〒101-0047 東京都千代田区神田3-2-12 陽光ビル2F
商品に関するお問い合わせ: TEL 03-3253-5910

記載されている会社及び商品名は各社の商標または登録商標です。ソフトの内容及び発売日などは改訂版などの予告なく変更する場合があります。



ISBN4-900952-32-X

20,000本を完全収録した決定版 PACK for WIN GOLD 1998年後期版

あらゆるジャンル、機種、OSを網羅したオンラインソフト集です。20000本以上の収録ソフトを簡単な操作で解凍/コピーできる「PickUPナビゲーター」、WWWブラウザでの閲覧など、ソフト探しに便利な機能を満載。深刻なコンピュータウイルスによる被害からあなたのパソコンを守る、ウイルス対策ソフトウェアの試用版を多数収録しています。

定価：本体7,800円(税別)

フリーソフト&シェアウェア集 日本代表

好評発売中

タイトル数国内最大! あらゆるジャンルを網羅!



ISBN4-900952-33-8

国内・海外ソフト6000本を収録した決定版 PACK for MAC 1998年後期版

定価：本体5,800円(税別)

国内製オンラインソフト約4000本に加え、アメリカの代表的なマッキントッシュ・ユーザーズグループ「AMUG (アリゾナ・マッキントッシュ・ユーザーズ・グループ)」がセレクトした約2000本の海外製ソフトを収録。国内外の便利なオンラインソフトが満載です。



<http://www.axela.co.jp/pack/>

この冊子についての方針を合わせ、こちらへお問い合わせ。
〒153-0042 東京都目黒区青葉台3-1-12 TEL:03-3494-8285(販売部)

株式会社
アクセラ

発行 ベクター 発売 アクセラ



アクセラのPCゲーム攻略本 PC Gamer BOOKシリーズ

ジークエンス・バラディウム

Sequence palladium

完全攻略ガイド

6月29日発売!

工画堂スタジオ公認

Windows95版

ファンタジー戦術

シミュレーションゲーム

ジークエンス・バラディウム

Sequence palladium

を完全攻略!

ジークエンス・バラディウム

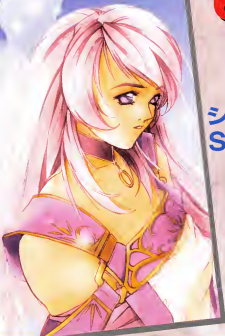
- 「Sequence palladium」の第1部、第2部あわせて31面を徹底的に攻略
- ゲームに登場するバラスイート、騎士、先生など全52名を超美麗CGとあわせて紹介
- ウィザード20体をふくむ、アイテム267種類のデータを掲載
- さまざまな観点から割り出した、おすすめのペア、そのほか攻略に役立つコラム多数

定価：本体2,000円(税別) A5判/160ページ

©1998 KOGADO STUDIO

ファン待望の攻略本が

ついに完成!



定価：本体2,000円(税別) A5判/160ページ
©1997 SystemSoft Corporation

マスターオブモンスターズ
魔物主の最強オフィシャルガイド
「エクスパンションキット」の
新マップまで完全攻略!!



定価：本体1,900円(税別) A5判/128ページ
©1997 SystemSoft Corporation

マスターオブモンスターズ
完全攻略ガイド
3人のグランドマスター別に
全59マップを徹底攻略!!



定価：本体2,000円(税別) A5判/176ページ
©1997 Nihon Falcom Corporation

ヴァンテージマスター
オフィシャルガイド
9人の隠れたマスターの
使用方法までバッチリわかる

好評発売中

7月発売予定のラインアップ

大戦略マスターコンバット2 完全攻略ガイド(仮)
イースエターナル ビジュアルブック(仮)

株式会社

アクセラ

資料請求 No016

体験版・デモ版ゲームがギッシリ詰まった Play Online付録CD-ROMハイライト

E3で見つけたブレイク確実のゲームデータ

5月27日からアトランタで開催されたE3。本誌NEWSページでもその模様を紹介しているが、現地で入手したブレイク確実ゲームのムービーファイルをCD-ROMに収録。自分のパソコン上で、だれよりも早く話題作をチェックできる。



SIN



COMMAND&CONQUER TIBERIAN SUN



国内外の先進パソコンゲームセレクション

本誌のレビュー記事や特集で取り上げているゲームを中心にセレクトしました。体験版とは言え、マルチプレイをサポートしているものもあるので対戦も可能です。また、国内初収録タイトルもあるので、ぜひ一度プレイしてみてください



FORSAKEN



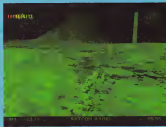
BATTLEZONE



Outwars



MECH COMMANDER



SPEC OPS



アクセスガールのインターネット麻雀

その他の収録タイトル

●Monster Truck Madness2●TOTAL ANNIHILATION●ザ ハウス オブ ザ デッド

姿を現したセガの次世代機は ネットワーク機能標準装備の Windows CEマシン

1998年5月21日に発表された、セガ・エンタープライゼスの次世代機「Dreamcast」(ドリームキャスト)は、サタンの後継機というよりも、パソコンでゲームを楽しむために必要な機能だけを抽出して作ったマシンという形容がふさわしいプロダクトだ。前評判どおり、ネットワーク機能を標準装備して登場したDreamcastに関する情報を、開発パートナーのマイクロソフトのコメントも含めて紹介しよう。

随所に新機軸が盛り込まれている Dreamcastは11月20日発売決定

去る5月21日、Dreamcast発表会の壇上へ上がったセガ・エンタープライゼス社長の文相一郎氏は、今回の次世代機のコンセプトを次のように語った。
「来るべき21世紀に向けて、進化した夢のゲームワールドを実現していくプロジェクトがDreamcastです。これは、夢を意味する「Dream」と、報道する「広く知らしめる」という「Broadcast」を組み合わせた言葉です。従来のテレビゲームでの遊びの枠を超え、21世紀に向けて夢を世界に広げていく、という意味を含めています。」

このコンセプトを実現するために、開発の焦点を次の3点に絞りました。まずは言うまでもなく、最高の映像と音の表現能力を追求すること。そして、できる限り汎用性の高い開発環境を構築すること。さらに、21世紀に向けた新しい遊びを提案することです。

この入社社長のコメントを裏付けるようなスペックになっているDreamcastは、ハード面、ソフト面との両方からも非常に興味深いマシンに仕上がっている。また、競合機であるサタンのとの互換性を持たないことで、以下では、入社社長のコンセプトを実現するために投入されたハード・ソフトを中心に紹介しよう。



これが11月20日(金)に発売される「Dreamcast」! 一般の消費者に体験できるのは、11月に行われる東京ゲームショウの最前線になる。発表後も、全国主要都市でのデジタルゲームズというイベントも予定されている。



SH4+PVR2+XGの強カタッグは 1ランク上のグラフィックとサウンドを実現

開発コンセプトの1点目である「最高の映像と音の表現能力」。これを実現するために、CPUに日立のSH4、グラフィックチップにNECとVideo Logic社共同開発のPowerVR2、サウンドチップにヤマハのスーパーインテリジェントサウンドプロセッサが搭載されている。

まず、CPUだが、これはサタンの搭載されたSH2よりも大幅に処理能力が向上しているSH4を200MHzのクロックで動作させている。そのパフォーマンスは、360MIPS/14.0GFLOPSにも達する。開発当初は3Dfx Interactive社のVoodoo系の開発がうたがわれていたグラフィックチップだが、最終的にはPowerVR2(300万ポリゴン/秒以上)の搭載となった。このチップの詳報については、p.114を参照してほしいが、非常にハイスペックなチップだ。ヤマハのサウンドチップは、XGフォーマット準拠の64チャンネルADPCMというスペックである。会場で披露され

た二つのインタラクティブデモを見る限りでは、描画速度や画質、音質については申し分なく、各パーツのうまみを引き出すことに成功しているようだ。



会場で披露されたインタラクティブデモのワンシーン。カラーライティング効果(左)や環境マッピング(中央)など高度な処理される。また、顔や髪がディテクションした「バリエーション」というデモ(右)では、各パーツの能力が顕著に表現されている。また、顔や髪がディテクションした「バリエーション」というデモ(右)では、各パーツの能力が顕著に表現されている。また、顔や髪がディテクションした「バリエーション」というデモ(右)では、各パーツの能力が顕著に表現されている。

OSはWindows CEカスタムバージョン パソコンへの移植作業も大幅軽減

開発コンセプトの2点目は「できる限り汎用性の高い開発環境を前提にする」。これを実現するために、Windows CEカスタムバージョンをOSに採用した。WindowsベースのOS搭載によって、パソコンと互換性のあるソースコードの作成が可能になった点は、パソコンゲームユーザーにとって関係が大きい。これによって、Dreamcast用と(Windowsベースの)パソコン用のゲームが、同じ時期にリリースされることもあるかもしれない。また、これまで家庭用ゲーム機にのみゲームを開発してきたメーカーが、パソコンを窓際に入れた製品展開をしていく可能性もある。

Windows上でのゲームに欠かせない、DirectX機能も当然ながらサポートされている。詳細はインタビューを参照いただくとして、このDirectXもDreamcast用に最適化・拡張されている。いずれにしても、世界初のWindows CE搭載のゲーム専用機として、注目を浴びることは間違いなさそうだ。

期待高まるネットワーク機能 モデムとPDAAががきぎを握る

3点目の開発コンセプトは「21世紀に向けた新しい遊びを提案すること」。これこそが、本誌読者の方が最も期待しているネットワーク機能だ。Dreamcastでは、ネットワーク機能を最大二つの視点でとらえている。一つ目は、オンライン接続を可能にするための機能。Dreamcastは33.6kbpsのモデム(V34/V42およびMNP5)が標準装備されている。このモデムは基板に直付けされているのではなく、取り外し可能な形で本体背面に内蔵されている。従って、今後より高速なモデムやTAがオプションとして用意される可能性もある。

気になるマルチプレイ対応ソフトのラインナップだが、具体的にまだ何もアナウンスされていない。ただ、発表会上で披露されたビデオでは、「バーチャファイター3」しき格闘ゲームや、ネットワークRPGなどをプレイしているイメージ映像が公開された。また、チャットによるコミュニケーションも、ネットワークゲームの楽しさを広げる要素だ。この点もイメージ映像に登場した。ただ、キーボードを持たないDreamcastで、どのようにチャット機能を実現するのかは興味深い。セガの発表によれば、本体発表と同時に5タイトルのゲームをリリースするとしている。ぜひ、全タイトルマルチプレイ対応をお祈りしたい。なお、サーバーの設置計画などに関しては、特にコメントは出ていない。

**サターンとの互換性なし
その大英断が次世代機の名にふさわしい
ハイパフォーマンスを実現**



Dreamcast™

二つの目的があった。ゲームは、専用PDAにリアルメモリに存在した。従来の家庭用ゲーム機では、ゲームのデータデータは、専用のメモリーパックに保存するのが定番であった。Dreamcastもハードディスクを持たないで、同じようにメモリーパックに情報を読み出すのだが、これが保存装置以外の機能にもなっている。モックロムは搭載したリアルメモリは、それだけでゲームが楽しめるようになっている。もちろん、「たこごころ」「デジタルモンスター」のようでも大丈夫。リアルメモリもたし、直接いなければならないようになって、ゲームによっては対戦やデータの交換が容易になっている。また、携帯してプレイした内容は、Dreamcastのゲームに反映するといった仕組も考えられている。今後は、携帯電話やセガのアーケードマシンとの接続も考えられており、新しいネットワーク機能が実現されそうだ。

発売まであと150日
来月号からはDreamcastの連載開始

以上、駆け足でDreamcastの特徴を紹介してきたが、まだまだ具体的な内容は公開されていない。専用サーバーの設置プランは? マルチプレイ対応タイトルのラインナップは? Windowsとの互換性は? など、本誌読者の方も知りたい情報は、まだまだたくさんあるだろう。

そこで来月号(9月号)から、Dreamcastのネットワーク機能に焦点を出てた連載を開始する予定だ。これまでの「ネットワークゲームはパソコンだけで」という常識を覆す可能性を大いに秘めたDreamcastの機能に期待してほしい。



コントローラーは、かなり大きいデザインとなっている。この写真はビジュアルメモリを装着した状態だ。NINTENDO64のコントローラーと同様に、背面にもボタンが用意されている。

ピクシアルズでは、7月11日から先行発売される。第1弾ソフトは「あつめてGO!コリラ 怪獣大図鑑」という怪獣を育てるゲームだ。ハリウッド版のGOOZILLA公開にあわせ、全国実業系映画館にて2500円で発売された後、小売店での販売が予定されている。



Dreamcastの仕事

C P U : 2.8GHz 200MHz×3(36DMIPS/1.4GFLDPS)
 グラフィックス: PowerVR2 (300万ポリゴン/秒以上)
 サウンドボード: スーパーインテリジェントサウンドプロセッサー
 メインメモリ: 16MB (64M×2SDRAM×2)
 モ デ ム : 33.6kbps V34 (V42およびV.42bisフルサポート)
 OS : Windows CEカスタムバージョン
 CD-ROM再生: 最高12倍速
 最大視野角: 約1,677万色
 画像処理技術: bump mapping, fog, alpha blending,
 mo mapping, tri-linear filtering, anti aliasing,
 environment mapping, specular effect
 データベース: 専用POC使用
 寸 法: 150(W)×195(H)×78(D)mm
 重 量: 2kg
 価 格: 未定
 発 売 日: 1998年11月20日(金)

ビジュアルメモリの仕様

C P U: 超省電力型8ビット
メモリー: 128KB
ディスプレイ: 48×32ドットモノクロ液晶
サウンド: PWM音源1チャンネル
寸法: 47(W)×80(H)×16(D)mm
重量: 45g
価格: 2,500円
発売日: 1998年7月11日(土)

究極までにカスタマイズされたDreamcast用CEとは？
マイクロソフト 真壁インタビュー

パソコンユーザーとして気になるのは、DreamcastとWindows CEの関係ではないだろうか。そこで、開発元のマイクロソフトのジェームス・スパーン氏へインタビューしてみた。まず、気になるのが、搭載されるWindows CEはカスタムバージョンであるという記述だ。どのようにカスタマイズされているのあろうか。

「カーネルはWindows CEベースですが、一部はアセンブラで書き造り、ハンチングエミュレートされています。カストマイズチューニングだけでなく、必要のない機能は削ってあります。例えば、ハードウェアは完全に固定なんです。どのハードウェア必要ですか？」と問われると、部分の部分は必要ありません。むしろ、そのうちのいくつかのコンポーネントは自由にして、自由に差し替え可能です。だから、人が、セガのMINI4であるが、まったくオリジナルに載せることができます。また、TCP、Windows CEのもので、88や95で使われていたDreamcast用のオリジナルを5作で提供

パフォーマンスを最優先に考えなければならないゲーム種に搭載するだけあって、ハンパチューニングまで施されているとは驚きだ。TCP/IP 部分もカスタマイズされているようで、ネットワークゲームでのパフォーマンスも期待できそう。ただ、ネットワークゲームを楽しむには、コミュニケーションは不可欠な要素だが、そのあたりはどのようなであろうか。

「基本的にキーボードは付いていません。そこで、パッドで操作可能なWEB TVに出てくるソフトウェアキーボードに非常に良く似たものを提供します。よく使われる言葉や単語とかを非常に限定しなければいけないのですが、これらをあらかじめ用意しておいて、そこから選択するようなやり方でも、コミュニケーションの1つの方法として考えています」

最後に、ソフトウェアメーカーとして、Dreamcastのハードウェアはどのように映っているのかについて聞いてみた。

「Dreamcastに搭載されるDirectXは、bump mappingなどPowerVR2の特性を引き出せるような機能を持っています。CPUのSH4との相性もバツグンで、本当にいいパフォーマンスが出ています」

このほかにも、いろいろと興味深い話が出たのだが、残念ながら現段階でお伝えすることはできない。そこで、次号以降も、ネットワークゲーマーの視点でハードウェアに取材を続ける予定なので、期待してほしい。



マイクロソフトのWindows
CEマーケティンググループ
プロダクトマネージャーの
ジェームス スパーン氏

Play Online E3 特別

1998年後半にはやるゲームは

DIABLO、DUKE、コマコンなどの続編や日本ではまだ注目されていないヒット確実の最新ゲーム情報を一挙に公開

5月27日から30日までの4日間(一般公開は28日からの3日間)、恒例となったデジタルエンターテインメント業界最大のショー、E3がアメリカのジョージア州アトランタで開催された。パソコンゲームのこれからの1年間を知る上で重要なショーとあって、世界各国から延べ4万人を超える業界関係者が集まった。

出品されたゲーム総数は、コンシューマーゲームを含めて約1,600本。パソコンゲームでは、1997年と同じく、QUAKE系3Dシューティングやコマンド&コンカー系のリアルタイム戦略シミュレーションが数多く出品されていた。この激戦区を勝ち抜くために、各メーカーはゲームデザイン、グラフィックなど、凝りに凝ったゲームを開発しており、これらからこれらのジャンルから、洗練された素晴らしい作品が続々登場することを予感させた。また、TOMB RAIDER系の3Dアクションアドベンチャーの出品数も増えており、人気ジャンルの一つとして確立されたようだ。

今回はニュースページを大幅に拡大して、E3で出品された期待の集まるタイトル66本を厳選して紹介する。



EIDOS INTERACTIVE

欧米では勢力の大きいEIDOS INTERACTIVE。人気シリーズ「TOMB RAIDER」の新作を前面に押し出しつつも、多彩なジャンルのゲームを陳列し、その勢いを感じさせた。

ジョン・ロメロ氏のデザインによる期待作「DAIKATANA」(ION STORM社開発・'98年9月発売)は、敵が保持する武器を認識できるのももちろん、プレイヤーの視線と同じ方向にキャラクターが首を振るのが確実で、最終的には、

ほとんどのモンスターをマルチプレイヤー用のキャラクターとして使用できるようになるという。

「ANACHRONOX」(ION STORM社開発・'98年第2四半期)は、「感情のローコースター」と制作者が表現しているように、ストーリーに重点を置いた、QUAKE IIエンジン使用の3DアクションRPG。

「THIEF: THE DARK PROJECT」(LOOKING GLASS TECHNOLOGY社開発・'98年秋発売)は義賊を主人公に据え、暗殺や諜報を目的としたゲーム。何も考えずに撃ちまくる3Dシューティングとは一線を画す内容となっている。

「GANGSTERS: ORGANIZED CRIME」(HOT HOUSE社開発・'98年第4四半期発売)は、ギャング組織のメンバーを操り、町での勢力拡大を目指す、一風変わったリアルタイム戦略シミュレーションである。

「REVENANT」(CINEMATIX社開発・'98年秋発売)はDIABLO系のRPGだが、武器の振り方といった攻撃パターンを増やし、「DIABLO」よりもアクション性の強い作品になりそうだ。



DAIKATANA



REVENANT



ANACHRONOX



パソコンゲーム業界のアイコン的存在。ゲームデザイナー、3D Software社設立に携わり、「DOOM」「QUAKE」のデザインを創出した。現在はION STORMの社長兼DAIKATANA制作チームのリーダーとして活躍中。

John Romero

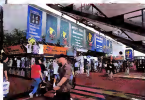


GANGSTERS: ORGANIZED CRIME



THIEF: THE DARK PROJECT

レポート コレだ!



GT INTERACTIVE SOFTWARE 社

E3直前に発売された「UNREAL」で盛り上がり続けたGT Interactive Software社のブースは、期待作がめじろ押しだった。
「DUKE NUKEM FOREVER」(3D Realms社開発・'98年中発売)は、残念ながら一般の入場者にはビデオのみの紹介だったが、デモを上映しているモニター前には常に人が群がっていた。グラフィックに関しては言えば、QUAKE II エンジンを使ったゲームの中で、最高の出来だと言ってしまうのもいいだろう。おなじみの金髪女性ダンサーも、かなりリアルに再現されていた。

Play Online が最も注目している戦略アクション**「THE WHEEL OF TIME」**(Legend Entertainment社開発・'99年第1四半期発

売)は、取材班が言葉を失うくらいグラフィックの細かいゲームになっていた。また、レベルエディティングの複雑さや派手なエフェクトは、制作者のゲームに対するこだわりが尋常でないことを証明していた。

「THE WAR OF THE WORLD」(Rage Software社開発・'98年9月発売)は、Rage Software社の本筋発掘と言え、美しいグラフィックのリアルタイム戦略シミュレーション。世界制覇がゲームの目的となる。もう一つ、リアルタイム戦略シミュレーションで気になるのが、**「YOUNG BLOOD:SEARCH&DESTROY」**(Realtime Associates社開発・'98年9月発売)だ。コミックをベースにしたRPGの要素の強いゲームだ。

そのほか、スピードとスムーズなフレーム処理が売りのオフロードレーシングゲーム**「POWERSLIDE」**(Emergent社開発・'98年9月発売)、魔法、腕力、トリックで敵と戦う、32人での対戦が可能な**「DARK VENGEANCE」**(Reality Bites社開発・'98年11月発売)、4人が1チームとなって連携プレイをするSF**「REBEL MOON:REVOLUTION」**(Fenriswolf社開発・'98年10月発売)などが人目を引いていた。



THE WHEEL OF TIME



DUKE NUKEM FOREVER



YOUNG BLOOD:
SEARCH&DESTROY



REBEL MOON:
REVOLUTION



DARK VENGEANCE



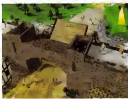
POWERSLIDE



THE WAR OF THE WORLD

BUNGIE SOFTWARE

アメリカが熱狂的なファンを持つヒット作**「MYTH」**の第2弾**「MYTH2:SOULBLIGHTER」**('98年第4四半期発売)は、前作より地形をさらに4倍細かくメッシュさせ、ますますグラフィックが美しくなった。風車や家もすべて3Dとなり、一段とステップアップした印象を受ける。キャラクターにはちゃんと影も付いてくるし、思考ルーチン、特にパスファインディング機能が強化されているので、自分のキャラクターを誘導するのにいらくこともなくなるだろう。



MYTH2:SOULBLIGHTER

ACTIVISION



ここ2、3年で一気に復活してきたアクティビジョンは、今年のE3でも好評を博していた。開発がされている「**SIN**」(Ritual Entertainment社開発・'98年8月発売、日本ではP&Aから発売)の前には人たかりができ、期待の高さがうかがえた。モンスターの動きは、以前見



SIN

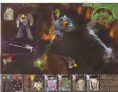
たデモより大幅に改善されたようで、スムーズなゲームプレイが予想される。待望の「**HEAVYGEAR II**」('98年秋発売)は、思考ルーチンに手を加えているようで、敵が建物の中にまで軌跡に追いつけ



LEGEND OF THE FIVE RINGS



HERETIC II



THIRD WORLD



HEAVYGEAR II



PSYGNOSYS

ヨーロッパでも有数のソフトメーカーPsygnosys社から発売される「**Formula 1 98**」(Visual Science社開発・'98年第4四半期発売)は、ピットクルーまでがモーションキャプチャーされるという盛りようで、LANで4人までの対戦が可能になる。

完全な3D表示の地形が自慢の「**PANZER ELITE**」(Wing Simulations社開発・'99年第1四半期発売)は、第二次世界対戦の戦車戦をシミュレートした8人までの対戦が可能になる。オブジェクトを撃てば、段階的に壊れていき、燃え落ちる家や樹木の表現が素晴らしい。



Formula 1 98

PANZER ELITE



「**DRAKEN**」(Surreal Software社・'99年第1四半期発売)は、ドラゴンの背中に乗って大空を自由に舞う、どこかで見たことがあるようなアクションアドベンチャーだ。シンブルスキン骨格アニメーションシステムを採用しており、登場するキャラ



DRAKEN

クターは非常に滑らかな動きするのが特長。

「**SENTINEL RETURNS**」(Hookstone社開発・'98年第3四半期発売)は、1980年代に制作された戦略ゲームの続編。抽象的な物体を操作する、表現のしにくいユニークなリアルタイム戦略シミュレーションに仕上がっている。音楽をホラー映画の巨匠ジョン・カーペンターが担当しているのも面白い。



SENTINEL RETURNS

MICROSOFT

ゲーム販売会社としての知名度もずいぶん上がったマイクロソフトのブースで、座立ったゲームといえば、「Age of Empires II」(Ensemble Studios社開発・'99年春発売)だろう。今回は紀元後から中世期までの世界を舞台にし、文明間の抗争が繰り返される。アートワークがさらに大きくなり、洗練されたアニメーションが素晴らしい。また、インターフェース内のマップ表示で、敵のみの勢力図が一見して分かるようになるなど、新たな工夫が随所に見られ、思考ルーチンを大幅に改良しているらしい。



Age of Empires II

9月には第1作用のミッションパックも販売される。

完全ネットワーク仕様の

Asheron's Call

「Asheron's Call」(Turbine Entertainment社開発・'98年11月発売)は、1,000人規模のプレイヤーが参加できるRPGである。キャラクター設定の様子を見せてもらったが、ウワサどおりの複雑さで、細かい設定が可能になりそう。

また、E3開催直前に発表されたUSB対応のスピーカーシステムMicrosoft Digital Sound Systemが、自ブースに展示されているほとんどのマシンに接続しており、ゲーム関連周辺機器の面でも、マイクロソフトブランドの攻勢が続いているのを感じられた。



INTERPLAY

今年のInterplay社のラインナップはかなり強力だ。「MESSIAH」(Shiny Entertainment社開発・'98年秋発売)は、最新グラフィック技術を導入した3Dアクション。敵の動きまで忠実に再現されたキャラクターは感動もの。デモを行ったマシンのスペックは不明だが、メインキャラクターである天使が平均960ポリゴンで動いていた。また、動作システムに合わせてグラフィック表示を変える、スケーラビリティ機能も持っている。



MESSIAH



CITIZEN KABUTO



本格派RPG「BALDUR'S GATE」(BioWare社開発・'98年第3四半期発売)は、プリレンダりの背景に、16ビットで表示される美しい画面が売り。100以上のクエストが用意される予定だ。

「CITIZEN KABUTO」(Planet Moon Studios社開発・'98年第4四半期発売)は、リアルタイムでの戦略性を備えたアクション。三つの異なるキャラクターが、孤島で領地の奪い合いをする。独特な色使いやコミカルなキャラクターは、かなり特異である。



BALDUR'S GATE



MICROPROSE

開発に時間をかけているためか、今回MICROPROSE社が出品したゲームは1997年のE3ですでに紹介されたものが多かった。しかし、それだけに驚くような出来栄の作品がそろっていた。

リアルタイム戦略シミュレーション「**MECHCOMMANDER**」(‘98年6月末発売)は、116MBの容量のデモがE3前に登場している。そのグラフィックとゲームセンスに感嘆したユーザーも多いだろう。その後の仕上がりも願望で、この号が出るころにはもう製品版が発売されているかもしれない。

「**MECHWARRIOR 3**」(‘98年第4回半期発売)はグラフィックが一新され、ボタン一つで遠方がズームできる機能や、自分だけでなく、敵ロボットの破壊状況を確認できるウィンドウも追加されている。



MECHCOMMANDER



MECHWARRIOR 3

STAR TREK: THE NEXT GENERATION HONOR GUARD



通常のマルチプレイモードで32人、自社サーバーで720人が同時にプレイできるようにするというフライトシミュレーター

「**FALCON 4.0**」(‘98年7月発売)。飛行機の羽の1枚1枚の動きまでも正確に表現し、3Dアクセラレーターなしで十分に動いていた。

UNREALエンジン使用の「**STAR TREK: THE NEXT GENERATION HONOR GUARD**」(‘98年第4回半期発売)は、クリンゴンになって戦うQUAKE系の3Dシューティング。「**FIRST CONTACT**」が発売中止になっただけに、トレッキーの期待はこのゲームに集まっている。

情報がなかなか出なかった「**STARSHIP TROOPERS**」(‘98年冬発売)は、期待どおりの3Dアクションゲームだった。1度に200匹以上のバグ(虫)が出現しても、まったく画面表示スピードが遅くなることはないのだ。プレイヤーキャラクターの横ミサイル攻撃と爆発後の、きこえのエフェクトのすごさに取材班の魂は完全に奪われてしまった。



FALCON 4.0



STARSHIP TROOPERS



SONY INTERACTIVE STUDIOS

「**TANARUS**」でおなじみのSony Interactive Studios社のブースでは、Play Onlineも注目している完全ネットワーク仕様のRPG、「**EVERQUEST**」(‘98年11月発売)の人氣が高かった。基本的には「**ULTIMA ONLINE**」をQUAKE型の視点でプレイできるものだが、開発者の話によれば、そのタイトルが示すように、もっとクエストに重点を置いたものになるという。12種族、14クラスからカスタマイズできるというキャラクター設定も多様で、ゲームバランスにかなり気を配っているらしい。予定に変更がなければ、4万5,000人からの応募があったといわれるβテストがすでに始まっているはずだ。日本でのサーバー設置も本格的に検討されている模様。

今回が初公開の「**CYBERSTRIKE 2**」(‘98年中発売)はマルチプレイモードが売りのロボット対戦アクションで、「**TANARUS**」で培ったマルチプレイでの快適な動作を実現している。

CYBERSTRIKE 2



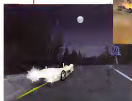
EVERQUEST

ELECTRONIC ARTS



相変わらずスポーツ色の濃いエレクトロニック・アーツのブースでいちばん目立っていたのが、『**NEED FOR SPEED III: HOT PURSUIT**』（'98年秋発売）だ。今回は暴走する側のスーパーカー

一はもちろん、それを追いかける「ポリカー」でも遊ぶ、技さつ技かれつた攻防が繰り広げられる。グラフィックも大いにパワーアップしており、車にオブジェクトの影が映り込み、独特のつやが表現できている。



NEED FOR SPEED III: HOT PURSUIT



SIMCITY 3000



完全3Dから元の2Dへと戻ってしまっただけで、『**SIMCITY 3000**』（MAXIS開発・'98年秋発売）は、発売された後、しばらくしてマルチプレイヤー用のアドオンソフトが開発されるらしい。

シド・メイヤー氏の最新作『**ALPHA CENTAURI**』は、『**CIVILIZATION**』の宇宙版といった印象を受けた。機能を充実させつつも、簡潔な操作でプレイできそう。7人までのマルチプレイをサポートしている。

期待の『**ULTIMA: ASCENSION**』（ORIGIN社開発・'98年冬発売）は、3Dアクションばりのグラフィックエンジンを使用している。一見すると、『**ULTIMA**』シリーズであるとは思えないが、町の雰囲気や魔法の基礎などはしっかりと『**ULTIMA**』シリーズのものを継承している。

『**TRESPASSER**』（DreamWorks社開発・'98年9月発売）は、映画『ジュラシック・パーク』の続編的な内容の作品。Site Bに残されてしまったアンの救出がゲームの目的となる。水面上に向かって銃を撃つと波紋が広がるエフェクトは驚きで、恐竜たちのモデリングが非常によくできている。



ALPHA CENTAURI

RAGE SOFTWARE

INCOMINGで一躍脚光を浴びたヨーロッパのRage Software社。新作の『**EXPANDABLE**』（'98年11月発売）は戦略アクションゲームで、かなり速いスピードでゲームが展開する。『**INCOMING**』にも勝る数々のエフェクトが見える。プレイヤーは未知の惑星で兵隊を操って、謎い生命体をなぎ倒していくのである。E3では画面分割の2人プレイで遊べたが、ネットワークモードは構想中ということらしい部分は不明だった。

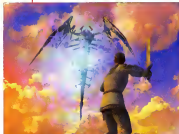


EXPANDABLE

INCOMINGをもっとリアルにしたゲームが『**HOSTILE WATER**』（'99年第1四半期発売）で、派手さは見られないが、ビジュアル、ゲームプレイ共に、さらに現実的になっている。昼夜や天候も刻々と変化し、プレイヤーはさまざまな兵隊を駆使してミッションをこなしていくのだ。



HOSTILE WATER



ULTIMA: ASCENSION



TRESPASSER

GATHERING OF DEVELOPERS



トウシコ、id Software、Ion Storm社を経て、2001年、Gathering of Developers社を設立。27才にして、次々に成功を収めた彼のビジネスセンスとその自信は、彼の出した「100%成功」を信じてもらえる。

Mike Wilson

シェアウェア、フリーデモ、バンドルソフトと、当時としては驚くほどのマーケット戦略で「DOOM」を成功に導いたマイク・ウィルソン氏。彼がババリッシュとデベロッパの関係を覆す業界革命児となつて、1997年、Gathering of Developers社(略してG.O.D.)を発足させた。名だたる開発元をシェアオーナーとすることで「開発元にとって健全な出版(販売)」を目指すのだという。

今頃はすでに発売された「JAZZ JACKRABBIT 2」(Epic Megagames社開発)も出展されていたが、往年のゲームを3Dで復活させた「RAILROAD TYCOON 2」(Pop Top Software社開発・'98年末発売)と「モンスターラックマッドネス2」でその実力を示したTerminal Reality社による「FLY!」('98年末発売)が目をつけた。



RAILROAD TYCOON 2



FLY!

一般非公開の「NOCTURNE」(Terminal Reality社開発・'99年夏発売)は、「バイオハザード」のようなホラーアクションアドベンチャーで、霧や雨といった気象効果に加えて、リアルタイムのダイナミックライティングが美しい。しかも、このジャンルには珍しく、マルチプレイヤーモードが付いているという注目のゲームだ。



NOCTURNE

NOCTURNEのグラフィック技術を証明してくれたTerminal Reality社社長(GMark Randall氏)



VR-1

コンダクターと呼ばれるオンラインゲームのサーバー技術を武器に、業界でも“重鎮”的な存在になりつつあるVR-1は、Internet Gaming Zoneでも人気の「FIGHTER ACE」をマイクロソフトに提供していることでも知られている。ブースでは数多くのソフトのデモを動かしていたが、「NOMADS OF KLANTH」('98年末発売)という3Dシューティングが際立っていた。プレイヤーはそれぞれ違った技術と魔法を備えた4種族からキャラクターを選び、操縦する重装備タンクも随所にわたってコンフィグできるようになっている。150人程度の対戦が可能。VR-1では、ほかにもRPG型、戦略型ゲームのサーバー技術も開発しており、数多くのプロバイダーとの提携、協力を発表している。



NOMADS OF KLANTH



CENDANT SOFTWARE

新参ながらすでに強大なソフト販売会社となったCendant Software社。その傘下には、あのBlizzard Entertainment社やSierra社がある。「MECHWARRIOR」「HEAVY GEAR」と並ぶロボット対戦アクションの「**STARSIEGE**」(Dynamix社開発・第3回年報)は、タンクなど30種以上のマシンが操作できる、メカ好きにはたまらない作品だ。もともとは「EARTHSIEGE」というシリーズものだったが、地球外に飛び出し、広

大な宇宙が舞台となるために改名された。また、この世界をベースに制作された「**STARSIEGE: TRIBES**」(Dynamix社開発・'98年第4回年報発売)は、「Outwars」のようにジェットパックを装備したキャラクターを操る3Dシューティング。最大32人までのマルチプレイが楽しめる。



STARSIEGE: TRIBES



STARSIEGE



BROOD WARS

「**HALF-LIFE**」(Valve社開発・'98年6月発売、日本はソースから発売)はパズル的な要素の強い3Dシューティングで、QUAKEエンジンとは思えない仕上がりを見せている。

入場者のほとんどが目にしたであろう、人気RPGの続編「**DIABLO II**」(Blizzard社開発・'98年冬発売、日本ではソースから発売)。開発状況が90%ということで、本年中の発売は無理かもしれない。インターフェース周りにかなり改良が加えられており、Ctrlキーを押すとキャラクターを走らせることができた。

人気絶頂の「**STARCRAFT**」のアドオンソフト「**BROOD WARS**」(Blizzard社開発・'98年9月発売、日本ではソースから発売)のコーナーにも人だかりができていた。新たにユニットが追加され、テランでは、治療を行うメディック(衛生兵)が使用できるようになる。残念ながら、「**WARCRAFT ADVENTURES**」は発売中止になってしまった。



HALF-LIFE



DIABLO II



VIGILANCE

SEGA SOFT NETWORKS

オンラインゲームサービスプロバイダーHeat.netを運営するソフトウェアセガSoft社。最近では、Kesmai社のGameStormも提携し、サービスの拡大を図っている。

100万人が同時にプレイできると言われている噂のゲーム、「**10'**」(PostLinear社開発・'98年秋発売)を展示していた。最初に与えられた土地に拠を作り、それを守りつつ、他プレイヤーの領土を略奪する3Dアクションゲームだ。クラン仲間と巨大な基地を作る



SKIES

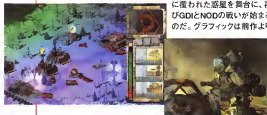
「**SKIES**」(Paradium社開発・'98年第4回年報発売)は神祕世界を題材にした3DRPGで、数千人規模のマルチプレイが可能。暗殺が目的の3Dアクションゲーム「**VIGILANCE**」(AnyChannel社開発・'98年7月発売)はHeat.netでのプレイはもちろん、LANを使った8人までの対戦ができる。



VIRGIN INTERACTIVE/WESTWOOD

リストラを行い、規模を縮小してしまつたVIRGIN INTERACTIVE社。このあたりで一つ大きなヒットがほしいところだが、間違いなくその役割を担うであろうゲームが、[COMMAND&CONQUER:TIBERIAN SUN] (Westwood社開発・'98年秋発売)だ。TIBERIANという海害

に覆われた惑星を舞台に、再びGDIとNODの戦いが始まるのだ。グラフィックは前作より



COMMAND&CONQUER:TIBERIAN SUN



さらに細かく描き込まれ、マルチカラーライティングを採用している。

『SWORDS&SORCERY』 ('98年10月発売)

は、6人のキャラクターを操る3Dビュー型のRPG。LANによるマルチプレイモードでは、6人のプレイヤーが、それぞれ1人のキャラクターを担当して同時に冒険ができる。

スーパータングに乗り込んで相手を撃ちまくる、そう快なシュー

ティングゲーム『RECOIL』

(Zipper Interactive社開発・'98年秋発売)は、機体をホバークラフトやグライダーにモーフिंगさせて、臨機応変に戦わなければならない。



RECOIL

THE 3DO COMPANY

完全にソフト開発会社に転身した3DO社の最新作は、『REQUIEM: WRATH OF FALLEN』(Cyclone Studios社開発・'98年秋発売)だ。聖書をモチーフにした3Dシューティングで、選ばれし者と堕ちし者の戦争がテーマである。プレイヤーは自分のキャラクターが持つ天使の力を利用して、敵を強化させたり、木の上を歩行したりできる。

REQUIEM:
WRATH OF FALLEN

『UPRISING 2』(Cyclone Studios社開発・'98年秋発売)は、前作のコンセプトを引き継いだ、3Dシューティングとリアルタイム戦略シミュレーションをうまく掛け合わせた異色ゲームだ。ただし、今回はたたき合うのが目的ではなく、護送や救助を目的としたミッションが主体となる。



UPRISING 2

GREMLIN INTERACTIVE

Gremlin Interactive社のブースでは、『Buggy』(アメリカ名RC RACER、'98年7月発売)と『Soulbringer』('99年第2四半期)が際立っていた。

Buggyはラジコンカーでのオフロードレーシングゲームで、日本庭園を含む15のコースでレースが楽しめる。ハンドル操作が軽く、ラジコンを操作している感覚をうまく再現できている。コース途中で出て来るオブジェクトや障害物は、おもちゃのようなかわいいグラフィックで表現されている。



Buggy

『SOULBRINGER』は完全3DのアクションRPG。雲の結晶までポリゴンで作られており、細部にまで気を配った、美麗なゲームに仕上がらるだろう。



SOULBRINGER

ACCLAIM ENTERTAINMENT

派手なアクレムのブースで地球に紹介されていたのが、「テュロック」の新作「**TUROK2 SEEDS OF EVIL**」(Iguana Entertainment社開発・'98年第4四半期発売)である。静止画像とロゴのみのデモだったが、グラフィックエンジンも一から書き直されたと言われ、今度も時代の最先端を担うゲームとなるのは間違いない。



TUROK2 SEEDS OF EVIL

FOX INTERACTIVE

自社の映画ライブラリーを利用した制作を得意とするFox Interactive社。出品されたタイトルの中で、特筆に値するのは3Dシューティング**ALIENS VS PREDATOR**('98年第4四半期発売)だろう。プレイヤーはエイリアン、プレデター、マリーンの中からキャラクターを選んでプレイする。マルチプレイで手強い相手となるのはプレデターだろう。映画と同じように半透明になって、敵の目を欺くことができるのだ。



ALIENS VS PREDATOR

UBI SOFT

「POD」や「REDLINE RACER」などレーシング系のソフトでは定評のUbi Softの新作は、戦略性を加味したレーシングアクションの「**S.C.A.R.S.**」('98年夏発売)。未来のスーパーコンピュータが設計した車両で、相手に攻撃を加えながら走行する。9台のマシンはどれも動物をモチーフにしており、これで食物連鎖の頂点に立つのである。



S.C.A.R.S.

「**CHAOS**」('98年9月発売)は惑星代表として異星人と戦うストーリーの3Dアクションゲーム。敵の兵器を奪って攻撃するなど、アクションが面白い。敵の巨大タンクを撃つと、その付近にいた敵が一斉に逃げ出すなど思考ルーチンも面白いようだ。



CHAOS

LUCASARTS ENTERTAINMENT

メイン会場外のスイートと呼ばれる側面でデモを公開していたLucasarts Entertainment社。リアルタイム戦術シミュレーションの「**FORCE COMMANDER**」('98年冬発売)は、プレイアブルなデモが間に合わなかったために、静止画像での出品となった。10種類ほどの惑星を舞台にしたミッション制で、映画だけでなく、オリジナルのユニットを合わせると100以上のミリタリーユニットが使用できるようになる。



FORCE COMMANDER

インディアナ・ジョーンズシリーズの最新作「**THE INTERNAL MACHINE**」('98年冬発売)もイメージ画のみであったが、TOMB RAIDER系の3Dアクションになる模様。うわさでは、マルチプレイモードがあるらしいので、今後の動向が気になる。



THE INTERNAL MACHINE

MULTITUDE

会場でも露況に大会が行われていたMultitude社の「**FIRETEAM**」は、完全ネットワーク仕様のチーム対戦アクションゲームである。発売が6月末へと変更されたのに加えて、ソフト代の¥59を払えば、後は月払い無料といううれしい変更になった。現在βテスト中だが、公式ホームページ(www.fireteam.com)には、次々と新しいマップが加えられている。



FIRETEAM

SHOGO 月刊
mobile armor divisionMONOLITH
PRODUCTIONS

インタビュー with Jason

3Dシューティング、メカ対戦の面白さに、
日本の誇るアニメのエッセンスを詰め込んだ
SHOGOは新境地を開けるか!

ビオンに「自信がある」というような一文を記載したことを発端に、ゲーマーの間で話題となり、果てには、社の売名行為だと非難されてしまった一件だ。結局、それは決着せずに終わっている。

今回、彼の言い分を裏付けるに値する過去の話や、現在制作進行中で期待大のソフト「SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION」(以下、SHOGO)のことなどをインタビューする機会に恵まれた。

Play Online (以下PO) ジェイソンさんは子供のころからゲーマーだったと聞きましたが、まず、経歴についてお話を伺いたいのですが、**JH** そうですね。小さいころは家に帰ると、アタリで遊んだり、コモドールを使って簡単なプログラムを作ったりしてばかりいました。幸い成績は良く、飛び級で16の時に高校を卒業しました。大学に行く気になかったので、自立することにしたのです。選んだ道が経費取りで、法律的に成人となる18歳で検定試験に合格することができ、最年少で株式仲買人としてのライセンスを取得しました。そこでビジネスや経済のイロハを学んだのですが、そのうち、他人のお金を運用することの重圧と責任をひしひしと感ずるようになり、まったく違う分野の海兵隊訓練所に飛び込みました。その後、生活費を稼ぐことの必要性から、大手ソフト会社Broderbund Software社で働くようになりました。もともとは品質管理部門に配属されていたのですが、余暇に制

われわれはこのSHOGOというゲームに、単なる模倣というレベルではなく、アニメが培ってきたスタイルそのものをできる限り吹き込んでみたかったので、



SHOGOの基本的な市街戦闘場。アニメの雰囲気を演出すために、建築建築の表現には非常に気を配っているようである

作していたプログラムが認められて、制作部門に加わることになったのです。Broderbund Software社の後は、エドマーク社というエデュテインメントの会社に移り、そこで後にMonolithを共同設立することになるメンバーと出会いました。ちょうどそのころですね、ゲーマーとして名が上り始めたのは、「DOOM」から「DOOM 2」、そして「DUKE NUKEM 3D」が登場したころで、CompuServe、KALI、TENなどがホストしていた大会で、賞を総なめにしていました。最も現在はゲーマーとしては卒業していますが、腕は鈍っているでしょうけどね。

PO 総なめて、負けなしということなんですか。

JH DUKE NUKEM 3Dに関してはそうですね。ゲームを制作した3D Realms社にも呼ばれて、みんなと対戦したりしましたが、負けたことはありませんでした。実際、DOOM 2の大会でThreshを相手にするチャンスもあったのですが、私が働いていたエドマーク社がスポンサーだったためにノミネートできなかったんです。



Monolith Productions社CEO。18歳にして会社の取締役をマスターした天才だが、もとは新機軸を立ち上げた人。ゲームデザイナーでありながら自身のバグ、NineBallでフルスクリーンに仕上げた。

Jason Hall



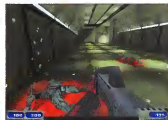
カメラ視角の切り替えは、ゲームプレイ中に自由に行える。カーゴラットの駆動が別になるとみだが、カーゴはこの劇場に登場する敵エネミーの名でもある



最上からバク、トシロウ、サンジウの口、そしてキヤスリン、クラウド、おんなは敵の味方だが、敵の得意で隠れ魔刀に当たって、遠征では、両敵共に主人公に気があることになっている

Hall

Monolith Productions社社長



突撃すれば何かが壁の中に
結ぶ。BLOODでも充満
させたMonolithだけあって、
出口前もやはり手強
ではないようだ

これがいわゆる立身というもののなか、彼の4半世紀について聞いていると、それだけで本が書けようというくらいの内容で、これだけにまとめるのもひと苦労だった。しかも、ある地点まで達成すると、簡単に方向転換できてしまうところが太極っぽいのである。

彼が現在率いるMonolithはマイクロソフトや任天堂を中心とし、俗に「シリコンフォレスト」とも呼ばれるシアトル近郊に1995年に設立された。半層建てで四つに及ぶオフィスでは、70名ほどのメンバーがソフト開発だけではなく、映像や音響制作に携わっているという。1996年に発売された「BLOOD」の成功に続き、マイクロソフトとの提携、決裂で話題を呼んだLithTechエンジンを使った最新ゲームS.H.O.G.O.（最近まではRIOT: MOBILE ARMOR（以下RIOT）として知られていた）ほか、数々のソフトを開発中である。

PO Monolithの第1弾ソフトはBLOODでしたね。あのプロジェクトで何か得たものはありましたか。Monolithは当初から3Dシューティングを制作することを念頭に置いていたのでしょうか。

JH BLOODはDUKE NUKEM 3Dで開発されたBuild 3Dエンジンを使用しており、オリジナルなゲームではありませんでした。しかし、アングラウンドのな人気を得ることができたのは、ゲーマーのためのゲームを作るソフトハウスにとってはプラスだったと思います。シェアウェア版が最初の数週間で35万以上もダウンロードという事実も人気を裏付けているでしょう。BLOODはもともと会社設立時に吸収したQ Studios社が制作していたもので、最初から3Dシューティングを意図して製作したわけではありません。

PO BLOODはほとんど「血とらわて」についてだったのですが、これらもそうだった血なまぐさいテーマのゲームを扱っていくのでしょうか。

JH われわれが「面白い、良く出来ている」と思ったゲームが、たまたまバイオレンスの多いゲームだっただけで、むしろ、遊んで楽しいものであれば、いろんなコンセプトのゲームを提供していこうと考えています。おそらく、今後さんが期待しているS.H.O.G.O.も、暴力が主体のゲームではありません。

ここで、ゲーム業界でも目まぐるしい変貌を遂げているMonolithの新作については、少し説明を要するだろう。このS.H.O.G.O. ももとははRIOTと違い、Monolithが開発、マイクロソフトが販売を担当することになっていた3Dシューティングである。マイクロソフト初のQUAKE系3Dシューティングとして話題を呼んでいたが、4月初めになって、Monolithがゲームと描画エンジンのライセンスに関する限額をマイクロソフトから買い戻すという形で、完全に決裂してしまったのである。さらに、5月になって現れ始めていたRIOTのタイトル名が、突然S.H.O.G.O.となる。



突撃したミサイルの煙が、横やかなカーブを描いて自動的に到着するのが面白い。左下に見えるひねりそうな人間たちのサイズに注目

PO それではそのS.H.O.G.O.についてですが、RIOTから改名されたのはどうしてですか。

JH マイクロソフトと決裂した後で、みんなで考えたのですが、こちらの方がこのソフトのテーマやストーリーに即していると感じたからです。RIOTではいかにQUAKEの縁を狙ったようなタイトルでした。

PO 日本名であることは予想できますが、S.H.O.G.O.とは何でしょう。

JH S.H.O.G.O.というのは、物語の舞台となる時代に君臨する巨大複合企業の一つ、新剛イダストリーからとったものです。

PO S.H.O.G.O.のストーリーについて教えてください。

JH ほとんどEPIC（叙事詩）と言える長さの前書きがあり、そこからゲームに入っていくので、とてもすべてをお話することはできません。簡単に言えば、クロノス星系からの発見された超エネルギーをめぐる正義軍UCAとThe Fallenと呼ばれる反逆組織の争いです。UCAはタイトル名にもなった昇龍を含む三つの巨大企業が共同で設立した軍事組織で、そこに所属するSanjuro Makabe（漢字では真聖三郎十郎）が主人公です。

PO S.H.O.G.O.はどんなコンセプトで開発されているのでしょうか。

JH 一応、3Dシューティングというジャンルになるのですが、本当はゲームの面白い要素を組み合わせて、さらに日本のアニメ的な味付けをした、まったく新しいソフト。まあ、あえて言うならば、新しいジャンルを生み出したかったのです。

PO 「アニメ的な味付け」というのは、スタイルやストーリーといった部分のことでしょうか。

JH そうですね。日本のアニメはアメリカの文化の一部になりつつあると思います。実際、日本人のみならずはわれわれがどれたけアニメを見てい



Metrowest社の新世代チップ、G200で動作中の前編。テクスチャーの粗うりではあるが、G200は、単にテクスチャーの粗さだけではなく、グラフィックチップがDirect3Dを通してサポートされるとい



夜間の風景。窓灯や街灯のついた家はダイナミックライティングで照らされるそう。一層リアルな味付けが加えらる

SHOGO 特刊
mobile error divisionMONOLITH
PRODUCTIONS

るかを知ると、きっと驚くことでしょう。ところが、これだけアニメファンが増えている中で、影響は受けても完全なスタイルとして成立している作品がありません。そこで、われわれはこのSHOGOというゲームに、単なる模倣というレベルではなく、アニメが培ってきたスタイルそのものをもできる限り吹き込んでみたかったのです。

PO 数ある日本のアニメの中で最も影響を受けた作品は何ですか。

JH あのロボットの人間的な肢体は、やはりマクロスですね。そのほかの作品ではエヴァンゲリオン、パトレイバー、ガンダム、アキラといったところでしょうか。しかし、映像以上に影響を受けたのが、さまざまなアニメに見られるストーリーの深さだったのです。同じ境遇のものが戦わなければならない切なさとか、家族同士での憎しみ、仲間との友情といった、アメコミには見られないヒューマンなドラマを演出できたいと思っています。これこそがSHOGOの中核になっているもので、ストーリーに基づいた展開は見られません。また、このゲームではモビルアーマーと呼ばれる2脚歩行型ロボットに乗り降りできますし、フレーム処理も速いため、従来の「MECHWARRIOR」のようなロボットコンバットゲームとも決定的な違いがあります。DOOMが登場してDOOM系ゲームという言葉ができたように、将来、われわれの作品に続くゲームが、SHOGO系ゲームと言われるような流れうれしいです。ちなみに、モビルアーマーから降りて身になった時に、ほかのロボットが攻めてくると、すごく恐いですよ(笑)。

PO この先、3Dシューティングが各社から次々に登場しますが、ほかのゲームとの違いは何でしょう。

JH まず、しっかりとしたストーリーでしょう。最近の3Dシューティングはストーリーが補足的に付いているだけで、ストーリーに基づいた展開は見られません。また、このゲームではモビルアーマーと呼ばれる2脚歩行型ロボットに乗り降りできますし、フレーム処理も速いため、従来の「MECHWARRIOR」のようなロボットコンバットゲームとも決定的な違いがあります。DOOMが登場してDOOM系ゲームという言葉ができたように、将来、われわれの作品に続くゲームが、SHOGO系ゲームと言われるような流れうれしいです。ちなみに、モビルアーマーから降りて身になった時に、ほかのロボットが攻めてくると、すごく恐いですよ(笑)。

PO しかし、アニメがあくまで2D画像での表現なのに、SHOGOは完全3Dのはずですよね。そのギャップはどうやって埋めるのでしょうか。

JH いいところ張ってきまして。まだあまり公表しなかったのですが、3D画面をいかに2Dっぽく見せるかが、このゲームのポイントの一つなんですよ。

ここでようやく見せてもらったSHOGOのデモムービーは、モビルアーマーの操縦士が登場するシーンで、やたらとアニメっぽい。モビルアーマーが移動して光景が変わるに従って、操縦士の顔に落ちていく影も変化する。これはカメラ移動で起こっているもの、つまり、その操縦士やそのほかのオブジェクトすべてが手描きではなく、3Dのオブジェクトであることを物語っている。それでいて、スタイルや色調は日本的で見慣れた感じだ。

PO SHOGOに採用されているLithTechエンジンを簡単に説明していただけますか。

JH LithTechエンジンはもともDirectEngineと呼ばれて、Monolithが開発、マイクロソフトが管理していました。当時は、DirectX APIの一部だと勘違いされていた方もいたようですが、3Dゲームを制作、作動するためのシステムのごときで、世界標準の3Dシューティングエンジンとなることを目指して開発されてきました。

PO 世界標準ということとは、完成後にはライセンスしていくということですね。

JH そうですね。現在のところ、Zombie Studios社(最近では「SPEC OPS」を開発している)ほか6社とライセンス契約をしています。セガのDreamcastや任天堂の64DDにも移植を行う予定ですから、今後も増えていくでしょう。



PO 下果な質問ですが、ライセンス料はおいくらなのでしょう。

JH ははは(笑)。LithTechエンジンのライセンスはロイヤリティなし、テックサポート込みで25万ドルです。ほかのエンジンと比べても破格の値段なんですよ。デベロッパーにとっては、一からゲームのプログラミングをする必要がなくなり、人件費と開発期間を削減できるわけです。

PO SHOGOはLithTechエンジン1号のゲームですが、プレッシャーを感じますか。

JH うーん、そうですね。SHOGOが公開されることによって、みなさんがこのエンジンそのものに対する評価を下すわけですし、それがプレッシャーと言えるのかもしれない。エンジンやSHOGOに対する関心合わせが日増しに寄せられるので、ずいぶんと期待されているのが分かります。開発が遅れたりしたら大変なことになっちゃいますね。もちろん、われわれは最高のゲームを作ろうつもりでやっています。

PO 「QUAKE II」や「UNREAL」といった他社のエンジンと比較して、LithTechエンジンの持つ特徴を挙げていただけますか。

JH LithTechエンジンは今ある3Dシューティングエンジンの持つ技術はすべてカバーしています。特に、面白いのはモーションキャプチャーをサポ



GFROD、正式名称はArmstrong Dog Adventistシリーズ7 MCA。バランスの取れたモビルアーマーで、プレイヤー簡単に操作しやすくなるかも。



ENFORCER、正式名称UCA Enforcer Mark VII。流石なアーマーで戦術的、トヨタの未来車か。



AKUMA、正式名称Shogun Akumaシリーズ12。走り回れる機動型モビルアーマー。日本の戦術の自衛のメカ。



PREDATOR、正式名称Andra 25 Predatorという、ロシア製なのでスピードは早い。動作がリアルなヘビーウェイトで戦術的。



Monolithの開発者の
壁にはBLOODに登場
したモンスターの
フィギュアがずらりと
並んでいた



あと、IMAと呼ばれるインタラクティブミュージック機能があります。これは平時用、戦闘用といったさまざまなテーマ曲が切れることなく、プレイヤーの動きに沿って流れるんです。聴きこたえがりますよ。

PO マルチプレイヤーモードはどうなっていますか。

JH LithTechエンジンは、IPXに関してはDirectPlayを使用しています。TCP/IPのネットワークコードは独自のものを開発しています。クライアントサーバー、ホストサーバー共にカスタマイズが可能ですから、開発者によっても、ソフトによっても違ってきます。SHOGOの場合は、32人までの対戦が可能になります。SHOGOのマルチプレイヤーは使用するモビルアーマーの性能によっても変わってきますし、愛着のあるロボットで戦っていただけるとその分楽しさも増すでしょうね。

この日は金曜日。取材班が到着したのが4時半で、インタビューがこのあたりまで差し替わった時には、「7時近くになっていた。所狭しとスターウォーズグッズしかも、今から思い出せばダースベイダーばかりだったような……」が置かれたホール氏のオフィスの壁の外を見ると、もう外は真暗になっていた。

PO Monolithの今後の動きを教えてくださいませんか。

JH マイクロソフトとの提携も無くなったわけですし、今後は徐々に販売にも力を注ごうと考えています。すでに「CLAW」を発売し、「GET MEDIEVAL」という作品も現在制作をほぼ終えた段階になりました。CLAWはどちらかというと、低年齢のプレイヤーを対象にしたアクションゲームで、64人までの対戦が可能です。GET MEDIEVALは、昔アーケードではやっていた「ガントレット」というトップダウンのアクションゲームに似たものです。チームを組んで進んで行き、レベルが上がるごとにモンスターも増えていきます。この2作を含めSHOGOや構想中の「GRUNT」はわかれが販売します。「BLOOD 2: THE CHOSEN」(以下、BLOOD 2)に関しては、GT Interactive社が販売します。

PO BLOOD 2の開発状況はいかがですか。

JH ええ。もうかなり開発が進んでいます。SHOGOの後、秋ぐらいに発売を予定しています。

PO また、BLOODの名にふさわしいゲーム風になるんですか。

JH いえいえ、今日は内容も雰囲気もガラッと変わっていますよ。前作ではジョックアップで、血が散乱するといったゲームでしたが、「BLOOD 2」ではオリジナルのキャラクターが数十年後の未来世界に復活します。血なまぐささを見るのではなく、感じさせるようなゲームになるでしょうね。映画の「死

ついている点でしようか。SHOGOで表現を試みているロボットの肉体的な動きも、この技術の恩恵を大きく受けてました。また、もともとマイクロソフトを通してDirectXのコードを学習し、それを応用して作られていますので、Direct3Dを完全にサポートしているのです。

霊のはらわた」と「羊たちの沈黙」を掛け合わせたような内容だと思っていた方がいいのですが。

PO 前回の主人公は、Cabalというカルトに属するCalebという人でしたが、**JH** ええ。でも今回はカルトメンバーから、裏切り者としてのレッテルを振られ、仲間からの攻撃に合うのです。対するCalebは「選ばれし者」として戦います。今回使用できるキャラクターは、彼のほかにも3人いるのです。

PO BLOOD 2もLithTechエンジンがベースですか。

JH そうです。モーションキャプチャーもちろん使っています。前作と比較するとずいぶん進化してはいますが、テーマ的には似てても視覚的にはまったく別モノといってもいいでしょう。なにしろ、オリジナルBLOODは今の主流なものとは比べずいぶん旧式なエンジンを使っていたので、キャラクターはポリゴンでなくスプライトベースでした。新作ではフレーム処理能力やネットワーク対戦もパワーアップします。

PO 対戦に関してはもう少し詳しくお話しいただけますか。

JH BLOOD 2では人ぞうつがチームになってプレイする「協力バトルモード」のほか、顔向の変わったものを数種類用意するつもりです。開発チームは企画段階からマルチプレイを念頭に置いて制作しているので、SHOGOや他社のゲームよりずいぶん強化されたものになるでしょう。

PO Monolith独自のサーバーを設置される予定はありますか。

JH 遊びかたに関してはプレイヤーのみなさんにはもっと自由にしていただきたいので、battle.net形式の自社サーバーの計画は現在ありません。LithTechエンジンはネットワークサーバーというサーバー同士をつなげて技術もサポートしていますので、サーバー間のクラッシュも夢ではないでしょう。ただ、早ければSHOGOからでもと考えているのが「ロケットアリーナ」というサーバーで、マッチメイキングのサービスやチャットルームなども取り入れる予定です。

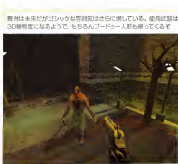
PO 今年はMonolithにとって大きな転機期となるようですね。いいゲームができることを期待して待っています。

JH ありがとうございます。言葉の壁もあるとは思いますが、ぜひ、日本のプレイヤーのみなさんにも、もっと投資をいただくと、開発過程で助言をいただくことでわれわれのゲームを育ててもらいたいですね。

インタビュー: 奥谷海人 / 写真: Takashi Suzuki



噂のBLOOD! 奥谷海人先生にアップデートをされている、イグニテッドの壁であるところには沢山の壁。これには18人同時参加できる



奥谷海人先生にアップデートをされている、イグニテッドの壁であるところには沢山の壁。これには18人同時参加できる

国内発ネットワーク

Win Expoの ソースネクストブースで スタクラ対戦イベント開催 STARCRAFT ウォッチほか、 豪華賞品をもらおう

7月1日(水)から4日間にわたって、幕張メッセで開催されるWindows World Expo。ビジネス色の強いこのイベントだが、今回はPlay Online読者にとって見逃せないブースがある。それは、株式会社ソースが出展するブースに特設される「STARCRAFT」コーナーだ。

ブース内に設置されたパソコンでのネットワークプレイが体験できるのはもちろん、本誌の攻略記事を作成しているライター陣との直接対戦イベントも予定されている。この対戦に使われるのは、今回のために特別に作成されたPlay Onlineオリジナルシナリオだ。また、イベントへ参加してくれた方や優勝者には、日本では手に入りにくいSTARCRAFTウォッチやSTARCRAFT Tシャツをはじめ、Play Onlineオリジナルグッズが多数用意されている。イベントへの参加方法や詳しい内容は、Play Onlineのホームページ(<http://www.play-online.com/>)を参照してほしい。

なお、Windows World Expoの入場には入場料がかかるが、株式会社ソースから本誌読者のために招待券(もちろん無料)をいただき、イベント参加希望者にプレゼントする予定だ。すでに、Play Onlineのホームページ上で受付が始まっているので、胸に自信のある人はもちろん、ネットワーク対戦をたたくてもよくわからなくて困っていた人も、どしどし応募してほしい。参加人数には、限りがあるのでいって申し込もう。



右戦場(7)のホストライター陣と対戦できるイベントに参加して、豪華賞品をもらおう。イベントで公開されるPlay Onlineオリジナルシナリオにも参加可能

P&AがTOTAL ANNIHILATIONの トーナメント開催

P&Aでは、リアルタイム戦略シミュレーション「TOTAL ANNIHILATION」を使ったオンライントーナメントイベントを予定している。開催日は7月18日(土)、8月22日(土)、9月19日(土)で、TAISEN KALIサーバーで行われる。参加資格は特に制限なく、製品版のTOTAL ANNIHILATIONを持っているユーザーであれば、だれでも参加できる。

また、イベント時のルールや、KALIの設定方法などは、P&Aのホームページ(<http://www.panda.co.jp/>)にて紹介されているので、事前にチェックしてほしい。このイベントには、オリジナルTシャツなどの賞品も用意されているので、腕に覚えのあるプレイヤーは、ぜひ参加してみたい。



インターネット上から新しいコンピュータをダウンロードすることができるTOTAL ANNIHILATIONは、P&Aから700円で発売中

セガが待望のゲームサーバー設置 対応第1弾タイトルは6月29日発売

ついにセガ・エンタープライゼス(以下、セガ)が、対戦サーバーを設置・稼働させる。セガは、XBAND方式によるサターン用対戦ゲームを稼働している実績があり、SEGA PCブランドではデイトナUSA、バーチャファイター2などでネットワーク対戦可能なパソコンゲームソフトを発売してきた。しかし、セガ自身が対戦用ゲームサーバーを設置するのは初めてのことだ。

このサーバーはチャットをメインとした「待ち合わせサーバー」で、「SEGA PC NET」と名づけられた。ユーザーはインターネットを経由してSEGA PC NETに接続し、対戦相手を見つけるというものだ。相手に対戦を申し込んだ7人承認と、一度2人とも国境が切断され、申し込み側のモデム・TAが対戦相手のモデム・TAに電話を付けて直接接続する。この方法は、サターンで運用しているXBAND方式と同じだ。プレイ中は対戦を申し込んだ側だけに電話代がかかる。SEGA PC NETに対応した第1弾ソフトは、6月29日発売の「ワールドワイドサッカー98」(ゲームの詳細はp.046参照)。

セガPC開発開発部の神津氏は、「これまでも当社がリリースしたパソコンゲームには対戦モードを付けていたが、ユーザーの相手探しを手伝いたい」と、開発の動機を語る。モデム対戦方式にこだわったのは「(モデム・TAの)直接方式はスピードが速いので、アクションゲームにも適しています」という理由からだ。

また、このサーバーにはセガの他部署のゲームプロデューサーも関心を寄せており、将来はサーバー側のプログラムでネットワークゲームを動かすのが目標とのこと。しばらくはSEGA PC NETから買が難しそうにない。



©Sega Enterprises Ltd. 1998 1998

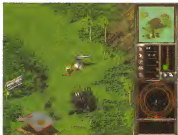
ゲームニュース

NETWAR日本版、サービス開始カウントダウン?!

7月号の「たてで遊べるネットゲーム」で紹介した「NETWAR」の日本語版プロジェクトが進行中という情報が飛び込んできた。

NETWARは、見下ろし型のコンパクトアクションゲームで、参加者は敵味方に分かれて、重火器を持った兵士を操作して戦う。始めは弱い兵士だが、経験を重ねて強くなっていくというRPGに似た成長システムを持っている。ちなみに、7月号の記事での評価は、やや低めの「銅」だった。これは、通信ラグによるスピードの遅さがマイナス要素となったからで、それさえなければ銀メダル級のタイトルでもあった。だから、日本語版が国内のサーバーで運営され、サクサク動いていになったら、絶対オモシロイに違いない。

本誌アメリカ特派員の報告によると、NETWAR開発元のHeadland Digital Media社は、現在日本のある企業とライセンスに関する交渉を進めているらしい。しかし、具体的な企業名は正式契約まで発表されないとのこと。もちろん、本誌では新しい情報が入次第、随時お届けしていく。交渉の成功を祈ろう。



通信ラグの解消、日本語でのプレイなど、期待の日本版NETWAR。チーム戦の面白さをこのゲームで味わえるのが嬉しい。

ドリーム・プロジェクトがネットワークゲームコンテスト開催

ドリーム・プロジェクト株式会社では、音楽、ゲーム、演劇などのさまざまな分野から、毎回テーマを選び、それぞれの世界でプロを目指す人たちにに向けてオーディションを開催している。今回、ネットワークゲームコンテストが、3部門に分けて開催される。各部門の内容は、

- ①インターネットやパソコン通信を活用したネットワークゲームの新しいアイデアを募集する「企画書部門」
- ②インターネット上で楽しめるゲーム（既存ゲームのインターネット対応化を含む）を募集する「インターネットゲームプログラム部門」
- ③ホームページ上で閲覧・参加できる感覚抽選方式（ビンゴやあみだくしなどの抽選方式）に新機軸をもたらすゲームを募集する「Webゲームプログラム部門」

となっている。どの部門とも、年齢・職業・性別・国籍などは不問で、企業やグループでも応募できる。なお、応募締め切りは1998年9月30日（水）となっている。

問い合わせ先

〒102-0072 東京都千代田区飯田橋2-1-2 西武ビル703
ドリームプロジェクト株式会社
電話：03-5276-2007 FAX：03-5276-2008
電子メール：dpinfo@smuse.ne.jp
ホームページ：http://www.smuse.ne.jp

Play Online オリジナルグッズと 豪華賞品がもらえる FORSAKENイベント 開催決定

今月号の特集でも徹底攻略している3DシューティングFORSAKENの対戦イベントが行われる。「Play Online杯争奪 FORSAKENバトルロイヤル」と名づけられたこのイベントは、7月4日（土）、5日（日）の2日間にわたって、T-ZONEミナミ電脳会館にて実施される。イベントは当日の飛び入りも可能だが、先着順なので、必ず参加するためには、事前の応募をお勧めする。氏名、住所、電話番号、参加したい日程をもれなく明記して、電子メール（info@synergy-j.co.jp）かFAX（03-5272-8610）にて応募すればいい。

7月4日、5日とも、最初に6組（1組6人）の予選バトルを行い、各組の優勝者6人を選抜。この6人が決勝バトルに望み、最終プレイヤー1名を決定する。1バトルの制限時間は15分で、制限時間内に撃墜した敵の数が最も多いプレイヤーが勝者となる。シングルプレイで操作をつかんだ後は、今月号の特集を読んでマルチプレイで勝つためのノウハウを吸収し、当日は会場で最新のテクニックを披露してほしい。優勝者への賞品はもちろん、予選通過賞や参加賞も用意されているので、この機会にぜひ参加してみよう。

FORSAKENのシナリオは、この企画にちなみバトルロイヤルという。このイベントの優勝者には、フォースフィードバックジョイスティックとデュアルタイムウォッチがもらえる。



日程：7月4日（土）、5日（日）

11:30 受付開始

12:30 予選バトル開始

15:00 決勝バトル終了

開催場所：T-ZONEミナミ電脳会館

（東京都千代田区外神田4-3-3）

電話：03-3526-7711

応募方法：氏名、住所、電話番号、参加希望日を明記して、電子メール（info@synergy-j.co.jp）かFAX（03-5272-8610）にて応募

ルール：制限時間内に撃墜した敵の数によって、各バトル1名の勝者を決定

賞品：優勝者 Play Online特製デュアルタイムウォッチ

マイクソフトサイドワンドアースフィードバックプロ

予選通過者 Play Online特製テレホンカード

参加賞 Play Online特製ドラバーセット

問い合わせ先：シナジー・メディア電子メール（info@synergy-j.co.jp）または

FAX（03-5272-8610）にてお問い合わせください



国内外の売れ行きが一目でわかる

パソコンゲーム売り上げ

ファイフロードトゥワールドカップ 98

数あるサッカーゲームの中で、FIFA(国際サッカー連盟)公認の「ファイフロードトゥワールドカップ98」が2位にランクイン。日本代表チームメンバーの実名登壇や、グラフィックの美しさなど、本物を追求したゲーム作りが特徴だろう。ワールドカップの予選から決勝までを忠実に再現しており、日本チームを君の手で優勝に導くのも夢ではない。今の時期なら、ワールドカップの中継とパラルレルに楽しむのがお薦めだ。



ザ・ファミレス〜あの街を独占せよ〜

マスターピースが「ザ・コンビニ」シリーズに続いてリリースした、経営シミュレーションの第2弾。今度は「そば屋」などの小規模専門店から、和・洋・中を出す「ファミレス」まで、いろいろなタイプの飲食店のオーナーとなって店舗を経営し、街を発展させていく。「ザ・コンビニ」同様、飲食店という身近な存在を素材にしたゲームは人気がある。



MIGHT AND MAGIC VI ~THE MANDATE OF HEAVEN~

RPGの大傑作「MIGHT AND MAGIC」の最新作が初ランクイン。前作が54年を経てリリースされた本タイトルでは、ロード王大団長の黒魔術した王様が舞台となる。マップの広さはこれまでの100倍以上で、多彩なクエストをクリアするの100時間以上かかるという大作だ。注目すべきは新しい戦闘システムで、戦闘中にリターンキーを押すことで、リアルタイムでターン制から連続攻撃ができるようになった。



1998年5月調べ

1 イース・エターナル

日本ファルコム 8,800円
RPG
☎042-527-6501



2 フィファ:ロードトゥワールドカップ 98

エレクトロニック・アーツ・スクウェア 7,800円
スポーツ
☎03-5436-6499



3 維新の嵐・幕末志士伝

光栄 9,800円
シミュレーションRPG
☎045-561-6881



4 ザ・ファミレス〜あの街を独占せよ〜

マスターピース シミュレーション
☎0422-21-4927

5 三国志VI

光栄 1万3,800円
シミュレーション
☎045-561-6881

6 STARCRAFT

ソース オープン
シミュレーション
☎03-3551-5900

7 フライトシミュレーター98

マイクロソフト オープン
フライトシミュレーター
☎03-5454-2300

8 アドバンスド大戦略98

セガ・エンタープライゼス
9,800円 シミュレーション
☎047-380-6441

9 F-15

エレクトロニック・アーツ・スクウェア
8,800円 フライトシミュレーター
☎03-5436-6499

10 MIGHT AND MAGIC VI ~THE MANDATE OF HEAVEN~

イマジニア 9,800円
RPG
☎03-3343-8900

■店別ショップ■

OVERTOP(☎03-3255-3443)、T ZONE神戸三宮店(☎078-331-2070)、フルテック町田店(☎0427-29-6511)、ヒックパソコン館本店(☎03-5566-1111)、ヨドバシカメラ品川店(☎03-3346-1010)

店別ショップからいただいたデータをもとに、編集部で集計してランキングを作成しました

■ネットワーク対応

■ネットワーク対応

■ネットワーク対応

ランキング

売れているパソコンゲームのタイトル、価格などが一目で分かるランキングだ。ネットワークゲーム先進国アメリカからのホットな情報は、これからの日本の動向を探る上でも注目だ。中には、日本で盛り上がるタイトルがあるかもしれない。人より先に、こうしたタイトルをゲットしておけば、仲間内でちょっとした優越感を味わえるかも。

U S A

April 1998

1 STARCRAFT

Blizzard Entertainment社
\$54.95



2 DEER HUNTER

GT Interactive社
\$19.99



3 TITANIC: ADVENTURE OUT OF TIME

Cyberflix社
\$42.95



4 CABELA'S BIG GAME HUNTER

Head Games Publishing
\$24.99



5 MYST

Broderbund社
\$29.95



6 STAR WARS REBELLION

LucasArts社
\$49.95



7 TOMB RAIDER GOLD

EIDOS INTERACTIVE社
\$29.99



8 NASCAR RACING2

Sierra ON-LINE
\$19.95



9 QUAKE II

Activision
\$52.95



10 Flight Simulator 98

Microsoft
\$49.95



STARCRAFT

デイトコマンドが、ホームページのいたるところに見ることが出来るのはヒットゲームのあかしだが、本誌Blizzard Entertainment社のホームページでも公開しているのは驚きだ。もちろんマルチプレイモードでは使用できないが、シングルプレイで行き詰まったプレイヤーはのそいでみるとよい。なお、完全日本語版発売の予定があるので、英語が苦手な人はそれまで待つのも手だ。



TOMB RAIDER GOLD



ご存じ、3DポリゴンロイヤルLARAが活躍するアクションアドベンチャー[TOMB RAIDER]シリーズ。[TOMB

RAIDER GOLD]では、オリジナルゲームに忠実なシナリオが追加されたバージョンだ。追加シナリオは、ATLANTISに落ちたLARAが、秘密のエイリアン資産を破壊する「Unfinished Business」と、奇妙な探検の果てにまつわる謎を解き明かす「Shadow of the Cat」の二つで、それぞれ二つのレベルで構成される。

World Charts Foundation

(8月2日-9日)

1	STARCRAFT
2	TOTAL ANNIHILATION
3	QUAKE
4	Age of Empires
5	FALLOUT
6	BATTLEZONE
7	NIGHTMAGIC-THE MANDATE OF HEAVEN
8	HEROES OF MIGHT & MAGIC
9	THE CURSE OF MONKEY ISLAND
10	DIABLO

資料提供: PC Data(<http://www.pcdata.com>)
For more info please call (703) 436-1050 or write to: 11260 Regan (Box Dr. Suite 204, Reston, VA 20147)
PC Dataはアメリカを拠点とするマーケティング・ファームで、毎年800以上のソフトの売上のセールス・データを月に毎日の頻度で集約し、アメリカにおけるソフト市場の70%をカバーした正確な売上の統計を公表している。

資料提供: World Charts Foundation
(www.worldcharts.org)
インターナショナルなデータ・サービス提供の国際エンターテインメントの調査を専門としている。世界各都市のソフトランチャーズによる登録データ、パソコンゲームタイトルの販売、分売の集まったサンプルのTOP 1000%の調査が行われる。

ネットワークゲーマー必見

今月の気になるプライス

調査項目		メーカー	モデル	定価	上限	下限	平均
T A		NEC	AtermiT50DSU	3万9,800円	2万4,800円	2万4,800円	2万4,800円
			AtermiT650SU	4万7,800円	3万2,800円	3万2,800円	3万2,800円
		オムロン	MT-1288 II-D	3万4,800円	2万7,800円	2万3,800円	2万5,800円
		ソニー	STA-128DSU	4万6,800円	3万5,800円	2万5,800円	2万8,300円
ダイヤルアップルーター		NEC	CMZ-RT-D1	5万8,000円	4万3,800円	4万3,800円	4万3,800円
		富士通	NetVehicle-fx3	6万8,800円	5万4,800円	5万4,800円	5万4,800円
		NTT-TE東京	MN128-R/DSU	5万7,800円	4万9,000円	4万9,000円	4万9,000円
		オムロン	MT128NET/O	8万7,800円	4万8,800円	4万8,800円	4万8,800円
56kbpsモデム		アイ・オー・データ機器	DFML-K56f	1万9,800円	1万7,000円	1万5,000円	1万8,000円
			PV-8W3356HW	1万5,800円	1万3,000円	9,800円	1万1,000円
		アイワ	PV-8W5601HM	1万9,800円	1万9,800円	1万3,800円	1万5,800円
			MS56KEF-WM	2万8,800円	1万7,800円	1万5,800円	1万8,800円
		スリーコムジャパン	SP-560S-P	2万1,800円	1万8,000円	1万3,000円	1万4,800円
CPU		インテル	Pentium II 300MHz	オープン	8万4,000円	5万2,000円	5万9,000円
			Pentium II 333MHz	オープン	7万2,000円	5万2,000円	6万5,000円
			Pentium II 400MHz	オープン	10万5,000円	10万9,000円	11万円
		AMD	K6 233MHz	オープン	2万1,000円	1万9,000円	2万円
			K6 266MHz	オープン	3万2,000円	2万3,000円	2万8,000円
			K6 300MHz	オープン	3万9,800円	3万4,000円	3万8,000円
ビデオカード	Riva128	ダイヤモンドマルチメディアシステムズ	VIPER V330	2万9,800円	2万5,000円	1万9,800円	2万2,000円
		カノープス	PWR-128A GTS	2万9,800円	2万8,000円	2万3,000円	2万4,800円
	i740	ダイヤモンドマルチメディアシステムズ	Stealth II G460(バブル)	2万4,800円	2万1,000円	1万3,800円	1万6,000円
		アイ・オー・データ機器	GA-7408/AGP2	2万9,800円	2万8,800円	2万3,000円	2万4,500円
		ASUSTeK社	AGP-V2740 8M	オープン	1万9,800円	1万6,000円	1万8,800円
		APAC社	IN700A	オープン	1万6,000円	1万2,500円	1万3,800円
		Aopen社	PA740	オープン	1万7,000円	1万3,000円	1万5,000円
		インテル	Express3D	オープン	2万2,000円	1万8,500円	1万9,800円
		Deva社	ARUSH 3D	オープン	1万8,000円	1万4,000円	1万5,000円
		Pallot社	OaytoneAGP740	オープン	1万7,000円	1万3,500円	1万5,800円
		MachSpeed社	Raputor 740/AGP	オープン	1万7,500円	1万4,800円	1万6,000円

ソフトウェア

リリーススケジュール

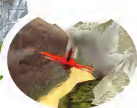
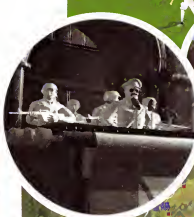
このページでは、パソコンゲームソフトの発売スケジュールを掲載。発売時期や価格に加えて、マルチプレイ対応かどうかも掲載したので、チェックしてほしい。タイトルの前に★が付いているものがマルチプレイ対応ゲームだ。なお、色の付いているタイトルは、発売時期に変更があったことを示す。

発売時期(予定)	タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
1998年6月26日	★ FORGE AKEN	アクレイトジャパン	3Dシューティング	6,800円	03-5467-1516	Win 95
1998年6月26日	★ インカミグ 完全日本語版	イマジニア	シューティング	6,800円	03-3343-8900	Win 95
1998年6月26日	★ ワールドワイドサッカー 98	セガ エンタープライゼス	スポーツ	7,800円	047-380-6441	Win 95
1998年6月26日	★ 電車でGO! for Windows 95	アンプバランス	シミュレーション	6,800円	03-5283-3625	Win 95
1998年6月26日	★ お父さんのための将棋8	アンプバランス	将棋	3,980円	03-5283-3625	Win 95
1998年7月3日	★ 凄かなオースタ MASTERS 98	T&E SOFT	スポーツ	未定	052-773-7757	Win 95
1998年7月10日	★ THE TOWER 2	オープンブックス0003	シミュレーション	9,800円	03-5413-1890	MAC
1998年7月10日	★ トランスポートタイクーンOX	アンプバランス	シミュレーション	7,800円	03-5283-3625	Win 95
1998年7月17日	★ バトルディッシュ	イマジニア	ロールプレイング	6,800円	03-3343-8900	Win 95
1998年7月23日	★ セブンスリジョーン 日本語版	メディアクエスト	リアルタイムシミュレーション	9,800円	03-3222-8639	Win 95
1998年7月23日	★ 上海メイズフィー	アクティベーション・ジャパン	パズル	6,800円	03-5458-6561	Hybrid
1998年7月23日	★ レガシー オフ タイム 完全日本語版	インターブロッグ	アドベンチャーRPG	6,800円	03-3266-1363	Hybrid
1998年7月25日	★ マイクロソフトゴルフ1998年度版	マイクロソフト	3Dゴルフゲーム	オープン	03-5454-2300	Win 95-98/NT40
1998年7月中旬	★ PLANE CRAZY	イマジニア	レース	9,800円	03-3343-8900	Win 95
1998年7月中旬	★ SIN	P&A	3Dシューティング	6,800円	042-5525-9501	Win 95
1998年7月下旬	★ アップライジング完全日本語版	イマジニア	シミュレーション	9,800円	03-3343-8900	Win 95
1998年7月下旬	★ 本城将棋部 若松将棋部	エンタテインメント・スクウェア	将棋	7,800円	03-5436-6499	Win 95
1998年7月	★ アドバンス大戦略98 パワーアップキット	セガ エンタープライゼス	戦略シミュレーション	未定	047-380-6441	Win 95
1998年7月	★ 信長の野望・武徳伝説版	光荣	歴史シミュレーション	5,800円	045-561-6861	Win 95
1998年7月	★ 三国志III	光荣	歴史シミュレーション	5,800円	045-561-6861	Win 95
1998年7月	★ ザナドゥ	アンプバランス	アクションRPG	3,980円	03-5283-3625	Win 95
1998年7月	★ アルカノイド	アンプバランス	テーブル	3,980円	03-5458-6561	Win 95
1998年8月21日	★ インベリタリスII 日本語版	メディアクエスト	シミュレーション	8,800円	03-3222-8639	Win 95
1998年8月21日	★ バトルゾーン	アクティベーション・ジャパン	3Dアクション戦略	6,800円	03-5458-6561	Win 95
1998年8月上旬	★ MECH COMMANDER 英語版	メディアクエスト	シミュレーション	7,800円	03-3222-8639	Win 95
1998年8月上旬	★ サムライスピリッツ 刀剣乱舞の乱	メディアクエスト	カードゲーム	11,800円	03-3222-8639	Win 95
1998年8月	★ 1645 大空の戦艦 1645 大空の戦艦	エンタテインメント・スクウェア	スポーツ	9,800円	03-5436-6499	Win 95
1998年11月	★ Ultimate Ascension	エンタテインメント・スクウェア	RPG	6,800円	03-5436-6499	Win 95
1998年末	★ ホビウス ザ・ビギニング	エンタテインメント・スクウェア	ストラテジー	9,800円	03-5436-6499	Win 95
1998年度	★ INTERNATIONAL GT CHAMPIONSHIP	イマジニア	レース	9,800円	03-3343-8900	Win 95
1998年度	★ ゴーデンアメント	イマジニア	シミュレーション	9,800円	03-3343-8900	Win 95
1998年度	★ ロックマンX4	カプコン	アクション	未定	03-5820-2995	Win 95
1998年度	★ 金剛の神将軍 金剛の神将軍	システムソフト	横版アドベンチャー	6,800円	092-752-5264	Win 95
1998年度	★ FALCON 4.0 英語版	メディアクエスト	フライトシミュレーター	8,800円	03-3222-8639	Win 95
1998年度	★ THE TOWER II	オープンブックス0003	シミュレーション	9,800円	03-5413-1890	Win 95
1998年度	★ 大戦略ネットワーク 妙戦伝(画)	システムソフト	戦略シミュレーション	未定	092-752-5264	Win 90
1998年末	★ 松方弘毅のワールドフィッシング	メディアクエスト	フィッシング	6,800円	03-3222-8640	Win 95
未定	★ TOTAL DRIVING	イマジニア	レース	未定	03-3343-8900	Win 95
未定	★ SKY-X	サン電子	フライトアドベンチャー	未定	052-562-2295	Win 95
未定	★ エネミーゼロ	セガ エンタープライゼス	アドベンチャー	未定	047-380-6441	Win 95

※この情報は1998年5月末日現在のものである。

Play Online Exclusive Review

- 042 アップライジング 完全日本語版
- 044 武勇伝 ～三国志の群雄達～
- 046 ワールドワイドサッカー98
- 047 PLANE CRAZY
- 048 ARMY MEN
- 049 THE CORE CONTINGENCY
- 050 ザ ハウス オフ ザ デッド (ネットワーク非対応タイトル)
- 051 FLESH FEAST
- 052 SPEC OPS (ネットワーク非対応タイトル)
- 053 アクセスガールズのインターネット麻雀



IPX接続

アップリンク
モデム接続
TCP/IP接続

Information

販売元 : マイクロソフト
販売元 : マイクロソフト株式会社
問い合わせ : マイクロソフト株式会社
インフォメーションセンター
03-5454-2300

価格 : オープン

OS : Windows 95, Windows NT
Workstation 4.0
Service Pack 3

CPU : Pentium 90MHz以上

メモリー : Windows 95で16MB以上,
Windows NT Workstation
4.0で32MB以上

ビデオ : 800x600ドット 256色以上

HDD容量 : 60MB以上

音源 : 4チャンネル以上

サウンド : Sound Blasterと互換性
のあるカード

PC対応機種 : PC 48621, NXシリーズで可

アイコンの見方

アイコンには以下の意味があります。アイコンがカ
ラで示されている場合は対応している、そうで
ない場合は対応していないことを表します。

CD-ROMアイコン

このアイコンがあるタイトルは、付録CD-ROM
に体験版が収録されています。インストールの
方法や使い方についてはp.148以降を参照してく
ださい。

サーバーアイコン

メーカーが提供タイトルのためのサーバーを添
していることを表します。

Informationの見方

※記載されている情報は、確認していない場合を
除き概算です。

※対応OSに(MS-DOS 5.0以上)と記載されて
いる場合は、Windows 95上(MS-DOSプロ
ンプトの起動モード)でも動作します。

※快適にゲームをプレイするには、色項目のサ
ツに設定されている解像度をお勧めします。

※ビデオカードとサウンドカードの動作環境は非
常に多岐に渡っております。所有されているバ
イソクの価格が対応しているかどうかは分かり
ません。各ハードウェアメーカーへ
お問い合わせください。

※ここで紹介している一部のタイトルは、ネットワー
クプレイが日中でサポート対象外となっている
ものがあります。ネットワープレイにしたいなら
他のゲームもあわせて、ソフトメーカーへおま
ね書面では責任を負いません。実行はごま
さい。ご自身の責任において行ってください。

ネットワーク対応タイトルであることを表します。

UPRISING™

JOIN OR DIE.

TM, ® symbols, logos, and other marks are trademarks and/or registered trademarks of The 3DO Company, Inc. or other companies having no affiliation with the 3DO Company. All other trademarks and/or registered trademarks are properties of their respective owners. © 1997 The 3DO Company. All rights reserved.

帝国の圧制を覆すことはできるのか
戦略3Dシューティングゲーム登場

アップライジング

完全日本語版

戦車に乗り込んで敵を徹撃しつづ、マップの要所に塔を建設。そこを足かりに戦線を進め、味方を勝利に導く。「アップライジング」は、3Dシューティングと、シミュレーションゲームの戦略的要素をうまく取り入れたハイブリッドなゲームなのだ。

腐敗した巨大帝国を倒し 新しい時代を呼び起こせ

40代にもわたる長い間、人々は暴虐な帝国の圧政下で、苦しんでいた。耐えかねたいくつかの勢力が手を組み、ついに反叛を興す。宇宙は希望と絶望とが混じり合う、激しい時代を迎えようとしていた……

というのが、アップライジングの背景だ。プレイヤーは、反乱軍の切り札ともいえるハイタク戦車WRAITH(レイス)に乗って帝国と闘い、宇宙の解放を目指す。どこが帝国の拠点を思い、あるいは設定かもしれないが、そう感じるものは遊び始めるまでの話。一度プレイすれば夢中になること間違いなしで、細かいことは気にしなくてもいい。とにかく、圧倒的な勢力を持つ敵を、機動力と戦略を駆使して倒していけばいい。

このゲームにはシングルプレイモードとして、クイックスタート、キャンペーン、訓練の3モードとマルチプレイヤーモードが表示されるテロップで、具体的な操作方法とゲームの進め方をレクチャーしてくれる。

初めてプレイするときには、訓練が役に立つだろう。訓練では、三つのミッションが用意されており、音声と画面に表示されるテロップで、具体的な操作方法とゲームの進め方をレクチャーしてくれる。



自身の砲が攻撃を喰った。F12キーでシターデルに視点を変更する。コンピュータ相手では、自分が攻撃することが可能。また、レイスがどこにあり、敵の位置に近づけることもできる。

訓練で操作方法を理解したら、このゲームのメインであるキャンペーンを選択しよう。ストーリーに沿って、七つの銀河系にまたがる20の惑星を次々に征服し、勢力を拡大していく。

残るクイックスタートは、キャンペーンで遊べる個々のマップや、多人数向けのマップを1人で楽しむことができる、つまみ食い的なモードだ。マルチプレイについては後で触れることにして、次にゲームの具体的な内容について、紹介しよう。

戦略的思考を駆使した 塔の建設、戦力拡大がカギとなる

プレイヤーが操るレイスは、同時に二つの武器を発射し、最大13種類の兵器を搭載することができるハイテク戦車だ。これを利用して敵を徹撃していく。こうすると、自機が戦車になった3Dシューティングのように思えるかもしれない。しかし、敵は銀河の支配者、戦艦1台で立ち向かえるものではない。

そこで、自軍の勢力を拡大し、援軍を呼ぶという戦略的要素が加わる。戦力の増強には、ミッションをこなすことに報酬として得られるクレジットが重要だ。これを使って、レイス自身も、敵に対抗するためチューンアップできる。ただミッションを進めていくのではなく、所持金を惜しまないように、いかに無駄なく攻略できるかも重要となる。

マップ上には、何カ所か「CLAIM」と書かれた四角い地形(CLAIM SQUARE:クレイムスクエア)がある。これが敵とある候補地だ。未占領のクレイムスクエアを探し出そう。Oキーを押すと、上空からのクレイムスクエアを見ることが可能だ。この画面で、目の前のクレイムスクエアにオレンジ色の塔のマークが描かれていたら、それは敵陣(帝国)の塔だ。この場合、クレイムスクエアの周囲には、頂上に砲台を備えた巨大な塔(CITADEL:シターデル)や、さまざまな建物が配置されていて、激しい反響を受けることになる。まずは戦力を整えるために、ほかを探そう。

まだ塔が建設されていないクレイムスクエアを見つけたら、その中心にレイスを載せ、F9キーを押して、シターデルを建設。これこそが塔は自分のものとなる。クレイムスクエアの周囲には、いくつか施設を建設できる場所があり、ここに建設した施設によって、プレイヤーは援軍を好きな場所へと呼び出すことができるようになるのだ。



Oキーでマップの全体が解し出される。各施設の色(黄色は友軍の下、赤は敵の下)と、各施設の内訳と位置の表示(黄緑色の下、敵軍のレイスの位置(黄緑色の下)などが表示されている。全体マップは、レイスがまだ行っていない部分(黒く塗りつぶされ、表示されない)。

Information

発売元 3DO社
販売元 イマジニア株式会社
問い合わせ イマジニア株式会社
ユーザーサポート
03-3343-8900
価格 ¥9,800円
OS Windows 95
CPU Pentium 90MHz以上
(Pentium 133MHz以上推奨)
メモリ 16MB以上
(32MB以上推奨)
ビデオ DirectX5対応カード
HD容量 50MB以上(100MB以上推奨)
CDROMドライブ 2倍速以上(4倍速以上推奨)
サウンド DirectX5対応カード
発売時期 7月24日



この未占領のクレイムスクエアに乗り、F9キーでシターデルを建設することができる。自分の塔としてみれば、レイスのダメージを回復させたりすることも可能になる。野の戦力増強の要だ。



F9キーを押したことで、シターデルが完成した。完全に設置が終わるまでは、攻撃を受ける耐久力が低く、壊れやすいので注意が必要だ。逆に、それは他のシターデルにもいえる。壊されすぎずすぎず増強しよう



戦車と空母の対決。自衛に必要なキーは画面にカスタマイズ可能。マウスによるエイミングも可能。QUAKERなら、EOSFキーマウスでの操作が望みやすいだろう。操作にそこまでことはないはずだ

プレイヤーが呼び出せる戦車は、

- ・SOLDIER: 歩兵 (F1キー)
- ・TANK: 戦車 (F2キー)
- ・AAV: 戦車機 (F3キー)
- ・BOMBER: 爆撃機 (F4キー)

の4種類。

ちなみに、砲台以外の建築物は、爆撃機か歩兵を使わないと、破壊するのが難しい。歩兵は耐久力が弱いので、戦車などの支援がないとすぐにやられてしまう。爆撃機による爆撃は、威力は高いものの、機体の耐久力が低く、ほとんど1度きりの爆撃しか期待できない。こういったことを踏まえながら、砲を建設していこう。

自軍の砦を守りつつ 効率よく敵をせん滅せよ

ひとりの敵の戦力を整えることができれば、いよいよ敵施設の破壊と、砦の官道だ。敵施設の前で戦車を呼び出し、戦闘開始。味方はレイスの戦力と機動力でカバーしながら、敵施設を破壊していく。砦周辺のすべての敵施設を破壊したら、そこに自分のシールドを建設できる。これでその砦は自分のものになり、よりいっそうの戦力強化が図れる。

また、自分の砦が敵の攻撃にさらされることもある。せっかく手に入れた砦が敵の手落ちでしまわないように、敵をせん滅し、修理の指示を出して砦のダメージを回復させなければならない。また、あまりに攻撃が激しいようなら、F12キーを押して、シールドの頂上部分に隠された大口砲の砲撃を操ることも可能だ。これを自由に使うことで、反撃したり、また、シールドの視界範囲内に戦車を呼び出したりといったこともできるようになる。

マップごとに指定された条件を満たせば、そのミッションはクリアだ。序盤はいかに多くの砦を占拠して初期戦力を固めるか、敵の砦をどれだけ効率よく攻撃できるかが勝敗の力を握る。レイスだけでは敵の施設を破壊できないし、かといって戦車だけでは弱すぎて話にならない。戦車がダメージを受けないように、レイスを駆使していかに効率的に敵の反撃を防ぐか、これも戦の鍵どころとなる。また、自軍の砦が反撃を受けた場合の素早い対処も必要だ。



キャンペーンゲームのメニューでは、戦車と歩兵の戦力分布が分かるほか、次のミッションを提示してくれる。また、ミッションに入る前に、簡単にプレイを速くするためのヒント、その内容に合わせて自機をアップグレードすることもできる

味方の陣地と協力して、敵施設を破壊した瞬間だ。戦車は、どのユニットも耐久力が低いの、彼らをほかの敵から守りつつ、敵施設を破壊していきな



最大4人が入り乱れるマルチプレイ MMX Pentium 200MHzでも快適

ひとりの遊び方を進め、操作方法に習熟したら、ぜひとも友達を巻き込んで、マルチプレイを楽しもう。ケーブル接続、モデム、IPX、TCP/IPと、4種類の接続方法を選択することが可能で、最大4人まで遊べるができる。今回はIPXでの接続しか試すことができなかったが、当然ながら、レスポンスはまったく問題なし。これがインターネットを通じたTCP/IPでの対戦だとどう変わるかが、気になるころではある。

たれか1人がホストとなってゲームを開始し、ほかのプレイヤーはそこへ接続する形式を取っていて、これはTCP/IPでも変わらない。ホストのIPアドレスを入力して、ゲームに参加するというシステムだ。この点、広く同好の士を見つけることが難しいのが残念だ。今月等て収録している同じ系統の戦略3Dシューティングゲーム「BATTLE ZONE」のように、サーバーがあればいいのだが……。

ちなみに、このページで紹介している画面は、すべてMonster 3Dを搭載したマシンで画面撮影した。Glide APIを使用しているだけあって、グラフィックは素晴らしい。特に、近づくにつれ、少しずつ見えてくる敵施設のディテールなど、遠景の処理のしかたはうまく、ポリゴンのゲームにありがちな不自然さあまり感じさせない。また、MMX Pentium 200MHzクラスのマシンでも、Voodoo系アクセラレーターが搭載されていれば、まったく問題ないスピードで楽しむことができる。(編者求郎)



マルチプレイの戦術解説。プロットルを倒したあと、自分で新しくゲームを開始する。ただし、このゲームはマルチプレイに特化したゲームではない。サポートされているプラットフォームは4種類。接続方法がひとりで遊ぶのと同じく、プレイは4人まで可能。接続方法がひとりで遊ぶのと同じく、プレイは4人まで可能。

現在、どの陣営にたがっているかを一瞥できる。プレイヤー同士のチャットは、基本的に同じ陣にいるプレイヤーと行うが、「/msg」コマンドで敵の武将とも会話できる



武将の育成が楽しいシミュレーションゲーム

キャラクターのステータスは、ゲーム内での活動によって変化していく。武力と知能は、戦闘または内政を行うことで得られる経験値によって、任意に上昇させることができる。統率力は戦争貢献度、徳性は内政貢献度によって上昇する。戦争貢献度は、他国との戦闘を経験することで得られる。内政貢献度は、農民忠誠心、城防、治水、農業、産業などに投資することによって上昇する。盗賊討伐は戦闘貢献度のようなものだが、他国との戦争ではないので、戦争貢献度が上昇することはない、農民忠誠心に反映される。

ゲーム時間の毎月25日には、俸給が支給される。俸給額は貢献度によって調整されており、戦闘/内政貢献度によって昇給される。受取った俸給は財産として蓄積でき、それを使って軍隊や内政投資などを行う。強い軍隊を育てるためには、兵を雇って号や兵車などで武装し、矢を輸入して士氣と訓練度を高めなければならない。後述するアイテムの購入や技術の習得にも金が必要で、欲張りすぎるとあっという間に財産が底をついてしまう。

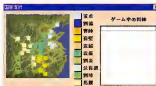
作成し得る異なる「武将」キャラクターは、「殿尉」という階級である。階級は、ある一定の条件によって昇格していく。例えば、「殿尉」の次の階級「都尉」になるためには、武力×2、知能、統率力、徳性の合計が200以上で、統率力と徳性が35以上であることが要求される。これは、戦闘または内政に投資した分を行っていても階級は上がらないことを意味する。上の階級にならないと実行できないコマンドもあるため、バランスよく武将を育てることが必要である。

武力、知能、統率力、徳性の各ステータスは最大999だが、初級シナリオでは統率力と徳性の上限に制限がある。徳性は内政に投資すれば内政貢献度が上昇するため、少ないリスクで得られるが、そのほかのステータスは経験値の消費や戦闘を必要とし、一朝一夕では満足なレベルまで成長することは難しい。キャラクターの成長は行動の幅を考えてくれるので、従来の戦略シミュレーションに比べて武将への感情移入がしやすい。なかなかやりこたえがあるゲームといえよう。

アイテム購入と技術の習得でさらに武将は強くなる

武勇伝ではアイテムを購入することで、ステータスにボーナスが追加される。三国志では有名な赤馬や馬鹿馬鹿の薬酒、青龍胆酒や七星剣などの武器、孟徳新書などの書物があり、それぞれ機動力、武力、知能のボーナスとなる。これらのアイテムは財産さえあれば何個でも購入でき、同じ陣に駐在する武将同士なら譲渡することもできる。武将陣ではお金のやりとりができないが、アイテムの売買によって初心者キャラクターに助力することは可能だ。アイテムにはレベルがあって、販売価格とほぼ比例しているが、ステータスに相応したアイテムをばらまくと、その効果が発揮できない。どのアイテムがどの程度の効果があるかについては、三国志の地図の中で有名な武将が使っている品物は効果が高く設定されているようだ。

技術を覚えれば、戦闘時の作戦に幅が出る。特に重要な技術として、「城門こわし」と「火攻術」の二つは必ず習

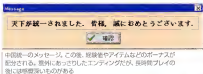


得ておきたい。城門こわしの技術がないと、城攻め時に城門を破ることができず、勝利条件を満たすことができない。火攻術は、自軍より多数の敵と戦うときに有効だ。技術の中には、書物のアイテムを偽装させるようなと習得できないものもある。序盤は金銭的に苦しいが、無理してでもこの二つの技術だけは習得しておきたい。

さて、内政で国家を富ませ、戦争で領土を拡大し、めでたく中国統一がなるとシナリオは終了し、初級版のシナリオが新しく開始される。最後の攻防や中国統一に功績のあった武将に、経験値、お金、アイテムがボーナスとして配られる。シナリオが終了するまでは途中参加もできるし、途中でロクアウトするとシナリオには存在しない武将となり戦争や政治に登場することはない。実際のゲームプレイでは、実力が活かされて攻め込みや時に敵側のプレイヤーがロクアウトするまで待たず、もう少しで敵の首都を落とせるという時にロクインしたりした武将プレイヤーに転売されると、ゲームの流れは180度変えるようなこともある。

ネットワークゲームとしてのプレイヤー同士の攻防が緊張感を呼び、RPG的な武将育成には思わず引き込まれてしまう魅力がある。中国を統一し、歴史にも残るような武将に育てるまで、かなりの長時間プレイとなる。久しぶりに顔をすててじっくりと楽しみたいタイトルだ。

(安井 勉)



中国統一のメッセージ。この後、経験値やアイテムなどのボーナスが配分される。意料にまったくエンディングだが、長期間プレイの強みはここにある。



キャラクターの格を選択すると、その武将タイプでニューキャラクターが作成される。どの武将も個性の異なる、こだわりの能力がある。武将陣の戦術が、左右される要素である。



© Sega Enterprises Ltd. 1996, 1998

© 1996 JFA

ワールドワイドサッカー 98

栄日本代表チームに
ワールドカップ
あれ!

サッカーファンならすとも注目のフランス大会が、ひと足先にパソコンで登場した。日本代表のメンバーが実名で登場するも、世界48か国の頂点を目指すのだ。

「SEGA PC NET」対応第1弾 ダイレクト接続ネットワークゲームだ

p.034のニュースページでも紹介されているように、いよいよセガが自社サーバーでのネットワーク対戦環境「SEGA PC NET」をサービスする。その対応ソフト第1弾がこの「ワールドワイドサッカー 98」だ。

対戦モードはLANのほかにモデム対戦が可能だが、流通するデータ量が多いため、インターネット対戦には対応していない。SEGA PC NETの特徴は、モデム(またはTA)対戦者同士をインターネット経由で「お互い見合い」させてくれることだ。ゲームを起動し、「MULTI PLAYER」を選択すると、インターネット経由でセガのサーバーに接続できる。ここはチャットモードがメインで、対戦相手が見つかる。クライアントソフトが電話をかけて相手につながらないというのだ。インターネット対戦のゲームと比べる、ややまたるっというは仕方ないが、相手とモデムで接続すれば高速にデータが流通できるというメリットがある。ゲームの通信対戦対応の幅を広げるアイデアといえる(断続的接続時は、サーバーのバージョンアップ申請のため対戦できなかった。現在、改良を進めており、対戦可能になるとのこと)。

チャットはゲーム中も有効だ。しかし、文字の入力中はキーボードで選手の操作ができないので、あまり使われることはないかもしれない。電話代が気にならないければ、ISDNで1回線を電話にして、直接会話をした方が盛り上がりやすい。なお、LAN接続なら最大4人での対戦ができ、2対2で戦術方に分かれてプレイできる。でも、チャットを使うくらいなら、お互いに声を掛け合った方が楽しい。スポーツゲームという点に、手は操作に集中しよう。

フィールドを広く見渡せる設定にしたとある。選手の顔は見えませんが、全体的なメンバーの配置はよく分かる。パスをうけないでいきなりこの方向が有利だ。ネットワークプレイでもこちらのほうがスピードは速くなる。



ひびきの選手がワールドカップに出場できなくて悔しいなら、PLAYER EDITを使って理想選手の登場させてしまおう。名前や顔、髪型も変更できる

迫力を取るか スピードを取るか

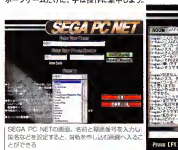
シングルプレイの場合は、世界48か国の中からチームを選ぶEXHIBITIONと、実際のワールドカップの流れをシミュレートしたWORLD WIDE CUP。32チームが1次リーグと決勝トーナメントで戦うSEGA CUPがメインだ。操作はカーソルキーで選手を移動させ、Zキーでシュート、Xキーでシュートパス、Cキーでロングパスができる。ディフェンスのワザもZ、X、Cキーなので、とても単純だ。しかし、狭口が広くて進行が深いのがスボの世界。プレイ中にCキーを押せば、オーバーラップやオフサイドトラップなど、細かい作戦指示が出る。

ゲーム画面は手前と奥にゴールを置く視点で、サポーター席から見ている気分です。ボールを遠くカメラ視点からプレイヤーが大きく表示されている迫力満点だが、パスする相手が見えないし、動作速度も遅い。そこでEscキーを押して、VIEWをLONGに設定すると、フィールドを広く見渡せるようになる。選手の動きはチャットでしてしまえ、こちらの方が操作感も楽でいい。さらにその画面でレジャー表示を設定すると、選手の位置がしっかりと把握できる。ゴールした瞬間など、ちょっとしたタイミングで選手のアップ画面が出るのがごまきよう。悔しい喜びが手に取るように伝わってくる。ゴールが決まるとリプレイが3回表示されるのもうれしい。ゴールの瞬間はメインメニューのGOLDEN GOALを重複すれば、いつでも再生可能なのだ。

最初はアクションゲームとしてボールを蹴りかけ、上達したら作戦を駆使して華麗なプレイを楽しもう。(杉山淳一)



ゲーム中にチャットメッセージを交換するのと同じく、キーボードで文入力が可能という仕組み。メッセージで日本語が使えないし、しかも、誤ったメッセージは素直に上にも下にも思いついたら、すぐ消滅してしまうのだ!



これがSEGA PC NETの対戦を申し込む画面。左がチャットメッセージ画面で、右にチャット参加者リストが表示される。参加者の顔に出現している数字は市外回線番、自分と同じ顔の人を調べれば、市内回線料金で遊べるというわけだ



Information

開発元 : セガ エンタープライゼス
販売元 : セガ エンタープライゼス
販売元 : セガ エンタープライゼス
販売元 : セガ エンタープライゼス
販売元 : セガ エンタープライゼス

価格 : 7,800円

OS : Windows 95

CPU : Pentium 133MHz以上
(90MHz 20MB以上推奨)

メモリー : 16MB以上
(32MB以上推奨)

ビデオ : Direct3D実行にメモリ
(3272KBセラー推奨)

HDD容量 : 20MB以上
(100MB以上推奨)

CDROMドライブ : 4倍速以上

サウンド : DirectSound対応

PC接続 : PC 9821, MS-DOS2で可

発売時期 : 6月26日

© SEGA ENTERPRISES LTD 1996, 1998

© 1996 JFA



コミカルな機体を選択して優勝を狙え
対戦指向の飛行機3Dフライト・レースゲームが登場

プレーン クレイジー

飛行機を題材としたパソコンゲームはリアリティーを追求したものが多いが、『PLANE CRAZY』はアクションゲームの要素を満載したレースゲームだ。丈夫な機体と数種類のアイテムを駆使して、抜きつ抜かれつの大激戦を楽しむ。

バラエティあふれるコースは飛んでいるだけでそう快

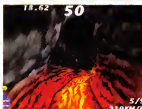
一口にレースゲームといっても、その中にはさまざまなジャンルが存在する。スポーツカーを題材にしたものから、オフロードトラック、バイク、自転車、ローラースケートまで。最近では、スキーや水上スポーツなども登場し、挙げればきりが無い。

しかし、これらはあくまでも地上（もしくは水上）でのレースが前提となっている。乗り物が変わったところで、大幅にゲーム性が変わるわけではない。ここで紹介する『PLANE CRAZY』は、レースの舞台を空に設定したゲームである。この設定によって、決められたコースをいかに速く、ライバルたちに負けないように走るか、というレースゲームの従来の魅力に、新たな要素を加えている。

まず一つは、コースの面白さだ。PLANE CRAZYは空、という空中を飛び回るレースゲームなので、斬新なコースでレースを楽しむことができる。コースは、地下洞窟、高層ビル群、洞窟内部、細長い岩石が孤立した荒地など、多岐にわたっている。「そんな狭いコースをすり抜けるのは難しいのでは?」と思う人もいるだろう。しかし、PLANE CRAZYの飛行機は、少々地形にぶつかったくらいでは壊れない、頑丈な飛行機なのだ(さすがに岩窟道だけは、触れたとたんには爆発してしまう)。

コース上には分岐点がいくつも用意されていて、異なるルートを進むことができる。初めのうちは何度もさまざまなルートに挑戦して、コースの中をたどってきかないと、制限時間内にゴールまでたどり着くことができないかもしれない。しかし、いろいろなルートを試みてこそ、ショートカットコースを見つけられる楽しみもあるのだ。

さらに、レースを盛り上げているのが、ソニックキャンボンやパワーアップ



自機を後方から見た視点と、コップ・ビット・道場の背景が描かれている。コップ・ビット・道場の、かなり鋭い自機のある人形だ。ちなみに眼下にある岩窟道は、触れたら即アウトの危険地帯だ

画面下にはカラー標準の敵、スペシャルアイテム、順位とスピードが表示される。自機の前側に見えていない敵、自機を揺るばるスペシャルアイテムが使えようになる

アイテムである。ソニックキャンボンを発射することで、地形自機を爆破し、近道を発見したり、道をふさいでいることができる。また、パワーアップアイテムは自機のスピードを一定時間加速させるものや、ライバルの機体を一時的に接触不能にさせるものなど、8種類の、パワーアップアイテムは、コースのあちこちに散らばっていて、若い球体に触れると手に入る。

青い球体に触れると、画面左下に八つのアイテムの絵が、スロットマシンのように高速でループ表示される。タイミングよくショットボタンを押せば、欲しいアイテムが手に入るというわけだ。これらの武器を巧みに使えば、最下位から一気にトップまで躍り出ることが可能ではない。ただし、敵機も使用してくるというのを忘れないように。

シングルモードで機体をチューンしマルチプレイという大空を制覇しよう

PLANE CRAZYは、チャンピオンシップというキャンペーンモードが用意されている。レースの順位に応じて賞金が支払われ、それを自機のパワーアップに充てていくという、レースゲームではおなじみのもの、うれしいことに、このパワーアップした機体はマルチプレイでも使用できる。

チャンピオンシップで自機の機体ができあがったら、マルチプレイに接続してみよう。PLANE CRAZYは、DirectPlayに沿ったマルチプレイ接続方法を採用している。ケーブル接続、モデム、IPX、TCP/IPによる接続がサポートされる。TCP/IP接続の場合、相手のコンピュータのIPアドレスをあらかじめ知っておく必要があるが、少々面倒になってしまいが、接続までの手順は非常に簡単なものとなっている。相手と接続し、マルチプレイの準備が整ったら、いざレースの開始だ。人間が相手なら、興奮度はより高くなる。自機のパワーアップで、3D空間でのスピードレースを堪能してほしい。

マルチプレイでの対戦では、通常武器、爆弾、スペシャルアイテムを駆使して、お互いに進行を邪魔しあうのが楽しい。自機で体当たりしてくるパワフルなものもある。バリエーションに富んだ空のコースで、またにもクレイジーなレース展開が繰り広げられるのだ。対戦ゲーム中のチャット機能や音声を聞き、うまく相手と会話しようというのが、唯一残念なところだ。

PLANE CRAZYは、腰を据えて楽しむタイプのゲームではなく、ゲームセンターで気軽に100円程度で楽しむような軽快なタイトルである。初心者でもすぐに、この頑丈な飛行機でレースに挑めることができる。自宅のパソコンだと100円を入れる必要はないので、思う存分クレイジーなフライトを味わえ。

(中島 淳)

スタート直後の激しい加速。前方に敵が見えたら、とにかく弾を撃ちまくるのがこのゲームの連射の喜び方。爆弾を使ったり地形を壊したり、相手を妨害したり、異なるコースへ逃がしたりできる



Information

開発元：Europesoft社
販売元：イマジニア株式会社
原稿協力：ユーザサポート
03-3343-8900
価格：9,800円
OS：Windows 95
CPU：Pentium 133MHz以上
（Intel Pentium 200MHz以上推奨）
メモリー：16MB以上
（32MB以上推奨）
ビデオ：2MB以上のVGAカード
（4MB以上のDirect3D対応
3Dアクセラレーター推奨）
HD容量：35MB以上
（85MB以上推奨）
起動要件：4倍速以上
サウンド：SoundBlaster 8ビットサウンド
PC対応機種：PC-9821、MS-DOS2.0
発売時期：7月17日(予定)



マルチプレイの勢いを出すために、不可変なエアリアル機。戦闘機タイプ、急激な加速がそれなり4倍速程度とされている。ゼンズを速くして有利な試合を作ろう



Copyright Inner Workings Ltd 1998
Copyright in the whole and every part of Plane Crazy belongs to Inner Workings Ltd. No part may not be used, copied, licensed or transferred and Plane Crazy may not be copied or reproduced in whole or in any part in any manner in form or in any media to be or by any person without the prior written consent of Inner Workings Ltd.
All rights reserved
Plane Crazy is a trademark of Inner Workings Ltd.
Fastcomp is a registered trademark of Inner Workings Ltd.



懐かしのプラスチック
ソルジャーが活躍する
コンバットアクションゲーム

アーミーメン

今は遠い幼年期の思い出、「戦争っこ」。おもちゃの兵隊を使ってイメージを膨らませながら遊んだ記憶がよみがえるゲームが、この「ARMY MEN」だ。

兵士も戦車もプラスチックだが
中身はシビアで本格的

独裁者が支配する軍事国家「Tan」。ついに隣国する「Green」国に宣戦布告し、激しい戦いの火が切られてきた。圧倒的な物量で攻めてくるTan国に対し、Green国は苦しい戦いを強いられてきた。そんな中、1人の兵士が敵を打ち倒すべく、数々の困難に立ち向かっていく……。

このような背景設定は、昔からのアーケードゲームに多く見られた。「ARMY MEN」は、そのようなアーケードゲームのテストを持つコンバット系アクションゲームである。このゲームに登場する兵士、兵器はすべてプラスチック製となっている。ARMY MENは指で動かすプラスチック片という表現によって、物を破壊する気持ち良さを伝えることなく、戦争ゲームの残酷性を軽減することに成功している。ただし、ゲームの難易度は高く設定されており、武器をうまく使えないとミッションクリアは難しい。画面のシンプルさとともに、実際の戦場を思わせる激しいゲーム性を求めているのである。

ゲームを開始したら、いきなり戦場に出てはならない。用意されているキャンプ地で、武器の訓練をするのだ。武器は、ライフル、手榴弾、炎放射銃、バズーカ砲、迫撃砲、地雷、特殊式運搬の7種類。ライフルは初期装備されていて、最も無難に撃つことができる。そのほかの武器は、戦場に散らばっているアイテムケースを見つけないと使うことはできない。また、一度に装備できる武器は、ライフルを除外すると二つまでとなっている。



これがついに「Tan」国の侵略者。ライフルや炎放射銃と口づけが、実在の人物に似ていると噂の兵隊だけではない。たまたまにも他人そう思われるのである。



さらに、特別なアイテムケースを手に入れば、味方の援護を受けることもできる。敵の位置を知るための空中撮影、白兵戦に力強いバズーカ砲、敵の戦車などの重火器にも対抗できる空爆の3種援護が用意されている。また、ARMY MENでは、戦車やジープといった車両にも乗り込むことができる。

ひととおり、武器と操作に習熟したら、実戦（シナリオモード）が始まる。H.Q. (Head Quarter: 司令部) から発せられるミッションを通信機でキャッチしたら、そこはもう戦場である。四つの舞台で繰り広げられるミッションを順番にクリアしていく。

マルチプレイに必要なのは したかき？

ARMY MENは、DirectPlayに対応したインターネットによる、IPX、TCP/IPなどの接続ポートに加え、「Heat.net」[Mplay]といったマルチプレイ専用のサーバーへ接続するためのソフトツールも同梱されている。マルチプレイは最大4人までが参加可能で、ゲームは4種類のマップで遊ぶことができる。ゲームのタイプは、15、10、5といったkill数を設定し、そのkill数を先に達成したプレイヤーが勝者となるものと、互いの陣地に設定された旗を取り合うCTFがある。

マルチプレイのマップには、多くのアイテムボックスが置かれているほか、最初に戦車やバズーカ兵といった特定のコマを任意の場所に設置できる。ゲーム開始直後は、空中撮影と空爆の両行機が飛び交う中、互いの戦車を撃ち合うといった壮絶な戦いとなる。戦車と相手をつひく、炎放射銃片手に砲撃へ乗り込む、空爆命令でアイテムボックスを押し返す。地雷をシコシコ設置するなど、さまざまな人が見られるのがマルチプレイの面白さところ。白熱することは間違いなく、プレイヤーの性格までがにじみ出る対戦になるだろう。(中島 渉)



Information

開発元 : The 3DO Company社
販売元 : The 3DO Company社
価格 : \$38.99 (US)
OS : Windows 95
CPU : Pentium 50MHz以上
(Pentium 133MHz以上推奨)
メモリー : 16MB以上
(24MB以上推奨)
ビデオ : DirectDraw VGA 65536色
HD容量 : 120MB以上 (150MB以上推奨)
音声出力 : 2チャンネル以上
サウンド : DirectSound対応サウンドカード
(Sound Blaster 16以上推奨)
発売時期 : 発売中(アメリカのみ)

©1996 The 3DO Company. All rights reserved.

ミッションマップを制したところ。クリアのための戦略が記されているが、必ずしもこれに従って進めなくてもよい。もっと安全な方法があるかもしれないのにね。



マルチプレイのフリーファンクゲーム。最大4人までの同時プレイが可能です。チャットウィンドウも付いている。



ザ コア コンテンジェンシー

ARMとの戦いに敗れた
COREの逆襲が
今始まるうとしている

アメリカで最も人気の高いリアルタイム戦略シミュレーション「TOTAL ANNIHILATION」のアドオンが登場。多彩で豊富なユニットをはじめシナリオ、マップ、ワールドがぎっしり詰まったファン待望の1本だ。

派手さとノリの良さが TOTAL ANNIHILATIONの魅力だ

「THE CORE CONTINGENCY」(以下、CC)は、1997年にアメリカで発売された「TOTAL ANNIHILATION」(以下、TA)に追加インストールしてプレイするアドオンである。TAは「Play Online vol.002」で紹介しているが、これから始めるユーザーへ、内容紹介とパッチ情報をまず述べておこう。

TAは、「主役ユニット制の導入」「派手なグラフィック」「追加データの豊富さ」という点が魅力のリアルタイム戦略シミュレーション。マルチプレイでは、自軍の全軍によって敗北となるゲームが多いが、TAではCOMMANDERという主役ユニットが生き残っていればゲームが続けられる。COMMANDERは、通常のユニットよりも任務的に強く、生産能力も備えているため一発逆転のチャンスを増やしている。ユニットはすべて30モーションングで作られており、そのリアルな動きはシミュレーションゲームとしては一見に値する。攻撃や爆発の描写も派手で、敵コマンドーさえ殺せばよいというシミュレーションゲームから、世界的に人気があるのが納得していただけると思う。

また、開発元のCAVEOOG社のホームページから、新ユニットやマップが無料でダウンロードでき、それらを使って遊べるのもうれしい。新拡張版時点でのTAのバージョンは3.0。このパッチには新ユニット26点が含まれている。同じバージョンでないと対戦できないので、TAユーザーはゲットしておこう。



CCで追加された地形グラフィック(ワールド)による都市的なマップ。TAは、さまざまなものから資源を採取でき、このマップでは魔法や特殊能力が資源として設置されている



膨大なユニットが追加 マルチプレイでじっくりと楽しもう

CCは全部で25のミッション、75ユニット、50のマップ、六つのワールドが追加されるもので、先に述べたVer.3.0へのパッチも含まれている。TAとCCが持つ背景について触れておこう。

TAは「人間の機械化」をテーマとしたSFのストーリーを持っている。人間の脳を電子複製し機械に写すというテーマで、「不老不死」を実現した皇国連邦政府COREが、人々にこれを複製したことからの物語は始まる。抵抗をくぐり抜けたのが武装組織ARMである。両陣営の戦いは、4,000年にわたって続いており、TAのタイトルどおり、もはや相手の「完全なる全滅」以外考えられないという状況である。この永きにわたる戦争が、ARMの勝利として終わり、COREは辺境の地へ送れたという設定で始まるのが、このCCである。COREにとって、今回は敗北が許されない戦いである。

シングルプレイ用に追加されたミッションは、このストーリーに沿ったキャンペーンタイプのものである。TAと同様にARM、COREのそれぞれの立場になってプレイできる。さらにARM側を選んだ場合には、「Krogoth Encounter」というミッションも選べることがある。これはKrogothという強力な力を持つCOREのユニットを倒すというミッションで、ゴロウのような怪獣ものに近づくためである。勝利したときもあって難易度はやや高めて、TAの全ミッションをクリアしたプレイヤーでないと言語を強いられたらう。

主にマルチプレイを楽しむ人には、このストーリーに沿ったマップが気に入るところ。ユニットは全体として海軍に関わるものが補強されている。ホバークラフや水上歩行機などが多数追加されており、本格的な海戦が楽しめるようになる。また、そのほかのユニットには、地雷を設置するMinelayerといったくせのあるユニットが多く、上級者にとっては魅力あるものとなっている。また、マップを構成する地形のグラフィック(ワールド)が多数追加されているため、富貴や荒地、都市部といったさまざまな雰囲気を持つマップで遊ぶことができる。

TA初心者の人には、あまりにユニットが多くて、あれこれ悩んでしまうかもしれない。そんな場合は、まずミサイルやレーザーといった野手の兵器をフォースに特化して対戦してみよう。勝敗はともかくとして、派手な戦闘を楽しみながらユニットの特徴が学べると思う。

(下村隆彦)

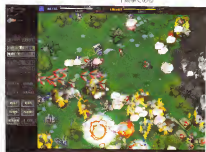
日本でも人気上昇中のTOTAL ANNIHILATIONで、2軍の主力部隊が正面衝突した時の様子。このような戦闘シーンは日常版版戦である



CCの目玉とも言える強力なユニット(Krogoth)。破壊力もさることながら、通常のゲームで主眼とするのとは異なるほどの資源とエネルギーを必要とする。専用生産施設(Krogoth Gentry)が必要



Krogoth



Information

開発元 : CAVEOOG社
販売元 : 株式会社P&A
問い合わせ : 株式会社P&A
042-525-9501

価格 : 4,200円
OS : Windows 95
CPU : Pentium 100MHz以上
(Pentium 133MHz以上推奨)
メモリー : 32MB以上
ビデオ : DirectXに対応する
256色以上のカード
HDD容量 : 100MB以上
印刷解像度 : 4速以上
サウンド : Sound Blasterシリーズ
またはその100%互換品

対応機種 : PC

対応言語 : 英語

その他 : 製品CD-ROMとソフトの両方

発売時期 : 発売中

© Humongous Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Total Annihilation
The Core Contingency Campaign Entertainment Logo and Art are trademarks of Humongous Entertainment,
a division of Humongous Entertainment Inc. Distributed by GT Interactive Software Corp.
All other trademarks are the property of their respective owners.



ここまで進化した
快感ガンシューティング

ザハウスオブザデッド

アーケードゲームでおなじみの「ザハウスオブザデッド」がパソコンの世界にも登場。さまざまな仕掛けが盛り込まれながらも、次々と迫るゾンビを撃ちまくる快感が味わえる最新ガンシューティングだ。

舞台は中世の洋館
ゾンビが群がるなぞの館へと潜入せよ

「バーチャコップ」などに代表されるガンシューティングは、撃って撃って撃ちまくるのが快感。ゲームの進行は、自動で画面が次々と切り替わっていくので、操作は簡単を合わせてリターンを切りだけである。まさに「撃つ」ことだけに絞って作られて作られているのだ。また、ここには撃つ快感だけでなく、敵の出現パターンを覚えながら先へと進んでいく面白さも備えている。繰り返すプレイすることによって、無敵な弾を使わずに的確に撃てるようになっていくため、まるで自分が映画の主役のガンマンになったかのような感覚を与えてくれる。「ザハウスオブザデッド」は、そんなガンシューティングの主流スタイルを踏襲したゲームである。

1996年12月、政府の秘密機関である通信工研究所「OBR corp.」の研究員が失所。特殊工員が、元所長Dr.キュリアンの館へ潜入したが、危機を告げる報告を最後に交信が途絶えてしまった。そこでプレイヤーは、政府からの特殊工員としての切り札として、この館へ潜入する。ここには、ある特殊工員の手帳がOBR corp.の研究員であるという伏線も用意されている。館はゾンビであふれており、ガンで撃ち倒しながら、Dr.キュリアンの目的と研究員の行方、そして機密の安否が明らかにされていく。

アイテムを撃つことによるボーナス効果をはじめ、敵の攻撃によってプレイヤーのライフが減ったり、敵以外の人間を倒して撃つとペナルティが課せられるのは、この手のゲームの約束である。ザハウスオブザデッドでは、各ステージの最後に強敵が現れたり、ゾンビに襲われるという研究員を救出できるか否かなど、プレイヤーの行動によってルートが変わる場面がいくつかに設定されている。



ゲーム開始後、最初の分岐点にこの場面が現れ、図1のルートが示されている。この分岐点で敵を倒せば、ゲームが異なる。ゲーム終了時には、たどってきたルートが画面に表示される(右)



Direct3D対応のカードの両方によって、ゲーム起動時にNative Version(DirectDraw)とDirect3D Versionが選択できる



ネットワーク非対応だが 2人同時プレイが可能

ゲームモードは、アーケードモードに加え、ボスモードとパソコン版オリジナルのPCモードがある。ボスモードは、各ステージの最後に出てくるボスとだけ戦うもので、アーケードモードのための練習になるほか、タイムアタックにチャレンジして楽しむことができる。PCモードでは、アーケード版の主人公2人に加え、ライフの値、装弾数、当たり判定の大きさ、リロード時間がそれぞれ異なる4人のキャラクターがさらに使用可能となる。Easy、Normal、Hardといった難易度設定だけでなく、ライフの数を増やしたり、オートリロードを可能とするオプションも付いているため、各自のレベルに合わせて楽しむことができるだろう。

アーケードモードとPCモードでは、2人のプレイヤーが同時にゲーム参加可能となっている。2人でプレイする場合は、1人がマウスで操作するのに対し、もう1人は通常のキーボードでプレイすることになる。キーボードでの操作はさすがにツライので、市販のコントローラーを用意することをお勧めしたい。パソコン版のガンシューティングに共通することではあるが、ガンコントロールが使用できないは残念だ。についてというキャラクターも欲しかったりするが……。

ともあれ、マウスだけで快適に操作でき、自宅でガンシューティングのすぐ快感を楽しむ1本であることは間違いない。(下村隆幸)



ステージ1のボス「Cherub」(左)。初期段階で表示される敵点(右)は、ダメージを与えることができるボスである



近距離、狭いコブナ、敵と、画面の横線はシンプルだ。リロードはマウスの右クリックでできるので、操作はしやすい



このゲームはネットワーク対応タイトルです

Information	
開発元	株式会社セガエンタープライゼス
販売元	株式会社セガエンタープライゼス
問い合わせ先	セガコンピュータサポートセンター 047-380-6441
価格	7,800円
OS	Windows 95
CPU	Pentium 90MHz以上 (Pentium 133MHz以上推奨)
メモリー	16MB以上 (32MB以上推奨)
ビデオ	DirectDraw対応カード (Direct3D対応カード推奨)
HD容量	60MB以上
CDROMドライブ	2倍速以上
サウンド	DirectSound対応カード
PC環境要件	PC 9021、N32システムで可
発売時期	発売中



全米に広がる流血の謝肉祭
マルチプレイではゾンビになれる

フレッシュ フィースト

アメリカの研究所で、実験の失敗によりゾンビが大発生してしまった。プレイヤーは特殊部隊の仲間たちとともに、ゾンビ絶滅のため戦うのだ。「敗北=ゾンビのえさ」だ!

アメリカ全土がゾンビだらけ

アメリカのNASAT島。そこは、先端応用科学技術分野で独断的な会社「NASAT」が所有するリゾート研究施設だ。ある日、島の中の工場が爆発し、以後、島民たちは狂い、飢え死にしていって。しかし、死んだものたちは、なぜか飢えた意思を持ち続けてゾンビ化し、人肉を求めてさまよい始めた……

「FLESH FEAST」は、ゾンビやバイオハザードファンにはたまらない恐ろしいアクションゲームだ。食べられていく仲間たちと、独特のスローな動きに恐怖感をあおられる。まず、気になったのは、このスローな操作性のことだった。MMX Pentiumメモリー64MBのマシンでさえ遅く感じる。これにはかなりイライラさせられたが、実はこのイライラが恐怖感を募らせる。自分はいざおりに動けない、ゾンビたちはジリジリと寄ってくる。キーボードを操作する手がまるでこってって仕方ないのだ。

おそらく、このスピードは演出なのだろう。DOOM系のゲームのように、高速に移動できて、敵もどんどん近づいてくるのも怖いけれど、リズムミカルに敵を倒しているうちに慣れてしまう。それに比べて、遅いゲームはより恐怖感を募り上げる。

知性の低いゾンビたちはこちらにまっすぐ近づいてくるだけでなく、先読みもしやすい。自分の動きとは別にフィールドをスクロールできるモードへ切り替えられるので、序盤は敵を倒けながら、フィールドに散らしている武器を拾って参こう。武器は全部で50種類以上あり、銃系、弾薬系もあれば、格闘用の武器もある。



マップは全米各地に、NASAT拠点を囲んで14カ所。ゲームスタート時はDocks、Airport、Graveyardの3カ所が選べる



シングルプレイでは、1人で戦出するがゆっつ。殺された仲間たちはゾンビに食われてしまっている



Docksでは、いきなり3人とも襲われているところからスタート

ネットワーク対戦ではゾンビも経験できる

ゾンビの「ひたすら真つく近づいてくる」という特性を理解すれば、後退しながら敵を集めて矢継ぎ早に一掃することもできる。しかし、一度ゾンビたちに囲まれば、もう終わりだと思つた方がいだろう。ゾンビ討伐隊は3人のメンバーで組まれていて、シングルプレイの時は、キーで3人のキャラクターを切り替えて全員を操作できる。しかし、同時に襲われるシーンでは、3人とも生かしておくのはとても難しい。且心の阿育王に耐えて、できれば1人に絞って操作して生き残ることを優先しよう。

しかし、そういう作戦がまったく通じないのがマルチプレイモードだ。対戦モードは2種類ある。最大8人のプレイヤーで人間同士の殺し合いをするモードもあるが、面白いのは人間側4キャラクターとゾンビ側4キャラクターを操作する2プレイヤーモードである。そう、このゲームではゾンビの体験ができるのだ。人間が倒るゾンビはかみで貫く、当然ながら待ち伏せや先回りなども仕掛けてくる。必死に逃げ惑う人間を捕獲しながら追い込んでいく(イヤなゾンビだ)のはすごく面白い。ホラー映画好きな彼氏が人間側を担当してもらい、助平な彼女がゾンビ役で追い掛ける。これがいざばん楽しい。FLESH FEASTの遊び方だ。

(杉山淳一)

ゲームの視点は、真上から見たトップビューと、斜めから見たパードビューの二つを切り替えられる。ズームも自由だ



Information

開発元: Segasoft社
販売元: Segasoft社
価格: \$39.99(US)
OS: Windows 95
CPU: Pentium 133MHz以上
メモリー: 16MB以上
(32MB以上推奨)
ビデオ: DirectX対応ビデオカード
(VRAM2MB)
HD容量: 70MB
対応解像: 4倍速以上
サウンド: DirectX対応サウンドカード
発売時期: 発売中(アメリカのみ)
©1997-1998 Segasoft Networks, Inc.
All rights reserved



敵陣深くミッションを遂行せよ
 洪く硬派な3Dシューティング

スペク オプス

「SPEC OPS」とは、「SPECial OperationS」の略だ。特殊任務に就いた2人の兵士を操作して、ミッションを遂行。このゲーム、見た目こそ地味だが、その内容は過激で、戦場の緊迫感に満ち、プレイヤーを熱中させること請け合いだ。

現実的なミッションと戦場 2人で巧みに作戦行動をとれ

「SPEC OPS」は、ジャンルを一言で表現すると、3Dシューティングの代名詞になる。だが、ここで「DOOM」や「QUAKE」のようなゲームを想像すると、実際の内容とかなりのギャップが生じてしまうだろう。

設定が、戦争地域などを実際のリアルな現代戦であること、ストーリーに沿って設定された任務の遂行に重点が置かれていること。この2点が、いわゆる3Dシューティングの代表的な作品と雰囲気を大きく違えるのだ。

それぞれ二〜五つのフェイズで構成された5つのミッションが、SPEC OPSには用意されている。舞台となるのは、ロシア、北朝鮮、コロンビア、ホンジュラス、アフガニスタン、どこも敵の制圧下であり、加えて、暗黒の森林や雪に閉ざされた山岳などの特殊な状況が、さらに緊迫感を与える。内容も、北朝鮮のスカッドミサイルの破壊、アフガニスタンの人質救出など、現実感を漂わせている。

このゲームの大きな特徴は、作戦の遂行に当たる2人のレンジャー（特殊部隊隊員）を、状況に応じて切り替えて操作できること。つまり、お互いの欠点を補う役割を運んだり、1人は突入、1人は援護射撃など、ペアでの作戦行動がとれるのだ。プレイヤーはお互いをサポートしながら、ミッションを遂行していく。

2人で作戦行動をとるやり方は、バディシステムといって、実際の特殊部隊でも行われているもの。方が、片方が死んでしまっても、もう1人がフェイズのクリア条件を達成できれば、とりあえず先に進めるが、味方の援護がなくなり、戦場に1人いるだけ、緊張感は相当なものだ。



ミッションの進行画面では、簡潔に敵味すべし目標物などが表示されている。よく見て関に印を必

夜物のミッションで、敵味コグムをつけた状態だ。おから、中央の敵に同対て発射しているが、もう1人のレンジャー、遠慮してくることも少なはないに

システムは粗削りだが 補ってあまりある緊張感と達成感

実際のプレイでは、はじめに置かれている状況と任務が詳しく文字で説明される。このとき、背景にはそのフェイズで発生するべき敵軍など、目標物が表示されている。英語が苦手な人も、よく見ながら画面の単語を拾っていかねば、だいたいの何をすべきか理解できるだろう。

戦闘だが、敵の制圧下にある地域での作戦であるため、画面に登場するキャラクターは、2人のレンジャー以外はすべて敵。画面に人影が見えたら、ためらわずに弾を撃ちこいていこう。

ミッションでは、目標物や障害物の破壊などに、高性能爆薬を使うことが多い。この威力は強力かつ広範囲。巻き込まれると、レンジャーも死んでしまう。もう1人の位置にも気を配りつつ、セッティングしなくてはならない。

フィールドは意外と広く、マップさえあれば、慣れるまでは、目標がどこにあるのか分かるくらい。

さらに、このゲームの目玉となっているバディシステムだが、プレイヤーが操作していない側のレンジャーを操るCPUレートの完成度がいまいち低く、いつの間にかげ下ろしに転がらされてたりする。また、自分を攻撃している敵の姿が見えないと思ったら、壁のなかにめり込んだ敵からの発射だった、というところもあった。全体的に作り込みが甘いのが、このゲームの弱点と言える。

しかし、敵陣へ突入しての作戦行動は緊迫感に満ち、困難な作戦を完遂したときの達成感は大きい。先に挙げた欠点を、補ってあまりある面白さを持っている。ぜひとも一度、実際に遊んでほしい。30系のゲームが好きな人ならば、筆者同様、かなり熱中できることだろう。

(短評家)

WARNING!

2人で作戦行動をとることが売り
 のSPEC OPS。残念にも、販
 品版ではマルチプレイ非対応だ。
 未確認の噂だが、近未来に
 発売されるアドオンパックは、
 マルチプレイに対応する予
 定らしい。
 マルチプレイに慣れた、今のうち
 から敵を倒しておくべし。



最近のパソコンを呼ぶため、敵の
 対空砲台を破壊。たっしんによる敵機の
 作戦遂行は困難だが、それだけにスリル
 があつて楽しめる

ミッションは、北朝鮮の山に閉ざされた山岳部隊が
 舞台。化学兵器プラントの破壊が目的だ。まずは隊
 伍を分割するため、橋を破壊



このゲームはマルチプレイ
 対応版のみです

Information

発売元：Riccord Games社
 販売元：マイクロマウス株式会社
 問い合わせ：マイクロマウス株式会社
 03-3376-8061
 価格：オープンプレイ
 OS：Windows 95
 CPU：Pentium 166MHz以上
 メモリ：16MB(24MB以上推奨)
 ビデオ：DirectX5対応のカード
 (3Dアクセラ)
 HD容量：60MB以上
 CD-ROMが：8倍速以上
 サウンド：DirectX5対応のカード
 PC-98対応：x
 発売時期：発売中

©1998 Zombie LLC. The Zombie logo is a trademark of Zombie LLC.
 Used under license from BMG Interactive International, a unit of BMG Entertainment.
 Published in the US by Riccord Games.
 Distributed in the US by Panasonic Interactive Media Company.
 Riccord Games name and logo are trademarks of Panasonic Interactive Media.
 The World logo is a trademark of BMG Music.
 All other trademarks are the property of their respective companies.



© 1998 SystemSoft Corporation
© 1998 Mediarium Corporation

打ち筋を細かく設定すれば
シングルプレイでもスリリングな
半荘が楽しめる

アクセスガールズの インターネット麻雀

かわいけれど、手強い女の子たちと卓を囲める麻雀ゲームが登場。もちろんネットワーク対戦も可能なこのゲーム、専用サーバーも準備されていて至れり尽くせり。見かけよりも本格的なこの麻雀ソフトは、シングルプレイも楽しい。

**ギャルゲー風だが硬派な内容
通も楽しめる麻雀ソフト**

麻雀はネットワーク上でも人気のあるゲームの一つだが、ダイヤルアップ接続で麻雀が楽しめる、その上、面子に美点を運べるソフトが発売した「アクセススガスのインターネット麻雀」は、パイレーツの西本はるかや浅田野矢、小島可奈子や大原かりなど、総勢16人の美女と対戦する麻雀ゲーム「インターネットで麻雀麻雀で遊ぶのか?」と間違えられる向きも多そうだが、見かけは教派でも内容はなかなか充実しており、初心者から上級者まで楽しめる作りになっている。

ゲームシステムはフリー半荘、トーナメント、研究モードの三つを搭載。特に、注目したいのは研究モードだ。これは、プレイヤー4人が配牌、自機もすべて手の中を公開して遊ぶモード。ルールを覚えただけの初心者も、このモードで麻雀の作りがごとをおぼえる。友会の手牌を見て、相手の作役や打ち筋を察するだけでなく、麻雀はぐんと上達する。オンライン／オフライン問わず、実践では不可能なこのモードを経験することで、初級者からは卒業できるはずだ。

研究モードは決して初心者だけのものではない。このソフトでは、コンピューターキャラクターのパラメーターを細かく設定でき、プレイヤーの実力に応じてさまざまな遊び方ができるからだ。リーチをかけるときや勝利するときの

切り牌から揃っていく役まで教えてくれるアシスタント機能もある。ただし、このアシスタント機能は、あくまでも自分の手牌のなかで最適なコースを考えるだけ。他家の危険牌や進行具合などはノーチェックなので、ヒント程度に活用するのがいいだろう。



条件、打ち方の方針などを、残りの目標数や他家の進行具合、得手の番が悪いなど多様な条件から決定できる。中級者なら、自分が番手とするすべてのキャラクターを作成して研究モードで打ち方を観察したり、上級者なら16人のキャラクターのパラメーターをバラエティに富ませたフリー対戦向けの作戦を練ったりと、使い方はいろいろ考えられる。もちろん、キャラクターのパラメーターを念頭にしながら、相手の手牌を推理するフリー対戦モードで遊んでも楽しい。

役を自由に設定できるものもユニークな点だ。「平和」から「大車輪」まで、一般的な役のオンパレードはもちろん、新設役の作成も可能だ。「南北戦争」のような通常は設定されない役や、自分で考案した役まで自由に登録できる。コンピュータでキャラクターの性格付けは比較的いいので、特に音声の出来は実に順い値が高い。あくそカールズに選ばれた役の子たちは実際に麻省で遊んでくれているせいか、セリフよりも発音にリアルで、まるで俳優にやっているような自然さがある。この手の麻省オプでは、劇中役がましいものも多いため音声オプで遊ぶ人が多いが、一度はオインで試してみたい。

残念なのは沖和ができないこと。麻雀ゲームは、実戦ではまだ実力不足の初心者練習のために遊ぶことも多いのだから、誤ロンや不聴立直、強盗ロンなど初心者が犯しやすいミスは実戦同様、罰符を取るのがゲームとしての深みが増すのではないだろうか。

**専用サーバーも設置され、
日本語チャットもできる**

さて、このゲームのもう一つの売りは、ユーザー専用の対戦サーバーが設置されることだ。対戦サーバーでは、面子を集めてプレイヤー4人で遊ぶほか、面子の一部にアクセスガールズを入れることも可能なので、ユーザーの少ない中途半端な時間帯にアクセスしても、すぐプレイできる。

登録方法は、まずホームページ(<http://203.139.121.145>)で自分の使用するキャラクター名(ハンドルネーム)やメールアドレスを記入。一度登録すれば、あとはゲームを起動させてサーバーに接続するだけでOK。この対戦サーバーはユーザーに無料で開放される。

残念ながらこの原稿を書いている5月中旬現在(このときは公開テスト中だった)、サーバー不調でネットワークプレイは不可能なため、プレイフィードは不明だ。ただ、ユーザーのみがアクセスできる環境であることを考えれば、それほどサーバーに負荷がかからないだろうが、ぜひ、快速プレイが楽しめる環境を準備してほしい。

(横野佐和子)



大きな目でデザインされていて見やすいゲーム画面。キャラクターは移動可能なので、屏がよく見渡せて、ゲームを進めやすいところに動かしそう。キャラクターの顔は常時オン、随時オン、オフの3種類から設定できる。

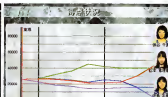
■サーバー関連のトラブルが
起きた場合には

今後、お取引サーバーがメンテナンス中の場合や不調をきたした場合は、「継続支援サービス」ホームページをご利用いただけますようお願い申し上げます。詳細につきましては、<http://203.139.121.145/index2.html>にてお知らせいたします。

(スチムンゾフト)



複雑な点数計算が苦手という人は、和了った後に牌の牌譜情報をチェックしよう。番数や格付けの点数が確かく表示されるので、符ハネの場合も一発で分かる。また、場が終了するたびに全員の得点状況がグラフで表示されるので、現在の流れが見えてくる。



開発元：株式会社システムソフト
株式会社メディアリウム

販売元：株式会社システムソフト

価格	: 8,800円
OS	: Windows 95
CPU	: i486/33MHz以上 (486/66MHz以上推奨)
メモリー	: 16MB以上(32MB以上推奨)
ビデオ	: DirectX対応力ード
HD容量	: 60MB以上

©1998 Medionum Corporation
©1998 SystemSoft Corporation

映画

GODZILLA

ゴジラ

ストーリー

ポリネシア海域での長年の核実験によって生まれた巨大生物ゴジラは、不可解な形跡を残しつつ、太平洋を横断していた。そのなぞを解明するため、若き科学者ニック・タボロスが調査グループのメンバーに選ばれた。

パナマ海峡を難く通過したゴジラは、ニューヨークのマンハッタンに上陸。軍部は市民300万人を緊急避難させるという決定を下したが、ゴジラのスピードと破壊力に圧倒され、行方を見失ってしまう。窮乏する状況の中、ゴジラの調査を続けるニックはある事実を発見し、ゴジラのマンハッタン上陸の目的を突き止めるのだった。

CGでよみがえった
ゴジラのスピード感を楽しめ!

監督は大ヒット作「インデペンデンス・デイ」のエイプリル・モリスの全面協力を得て、トライスター・ピクチャーズが制作費約1億5000万ドルで復活させた、ハリウッド発の最新ゴジラ映画が登場する。アメリカではタイアップ商品が可に溢れ、上映シアターが「タイタニック」をはるかに凌ぐ7,300スクリーン以上になり、期待度、スケール共に本物の“怪物映画”となった。初日前日のプレミアには360万人もの観客が詰め掛けたという。現在、すでに2作の続編が製作中らしい。

見る人によって評価は違ってくると思うが、日本人であれば、この作品をゴジラ映画と言う人は少ないだろう。ゴジラはやはり着ぐるみで撮ることは言えないが、ハリウッド製ゴジラの本意が見えてこないのだ。ゴジラシリーズが繰り返して意図していたのは、「公害によって長年自然を破壊

GODZILLAで遊べ!

アメリカで公開と同時に登場した「GODZILLA ONLINE」(GameStorm運営、Mystic Entertainment社開発)は、完全ネットワーク仕様の3Dアクションゲームだ。マジソンスクウェアから地下鉄まで、ニューヨークをくまなく網羅したマップ上で、プレイヤーはfree for allと呼ばれるデスマッチとチームバトルが堪能できる。Mystic Entertainment社は「ALIEN ONLINE」も開発しているが、このゲームではまったく別のグラフィックエンジンを採用しており、まったく異なるアクションゲームになっている。現在はβテスト段階で、GameStormに入会すれば無料で楽しめる。

ゴジラの本来日本では、セガの次世代機Dreamcastのバックアップメモリーとして使った携帯液晶ゲーム「あつめてゴジラ〜怪獣大図鑑〜」が映画公開と同時に発売される(詳細はp.018)。

ゴジラは魅力的なキャラクターだけに、これからもゲームの題材として、しばしば登場することになるだろう。



1998 TRISTAR PICTURES, INC. PHOTO: GENTROPOLIS EFFECTS

してきた人間に対する(ゴジラの姿を借りた)自然の報復”ではなかったか。また、人々はただたんに、破壊行動をとる怪獣にではなく、その愛憎や人間味のある表情に魅了されてきたのではないか。極端に言えば、この映画に登場したモンスターはGODZILLAであって、ゴジラではないのだ。また、災害に備えるというキャリアップを狙う人物の描き方はひどい。しかし、ハリウッド製のGODZILLAになったおかげで、従来のシリーズにはなかったスピードと独特の緊張感が味わえるようになった。ビルや空を縫うように逃げ回るGODZILLAと軍用ヘリコプターのチェイスが一見の価値がある。いままでの怪獣映画で、こんなに斬新で迫力のあるシーンは見たことがない。

この映画に対して賛否両論あるだろうが、この夏いざばんの話題作であることは間違いない。

東京新聞 7月11日公開

監督:ローランド・エメリッヒ、製作:ディーン・デブリン、脚本:ローランド・エメリッヒ、ディーン・デブリン、監修:ユージン・スライガー、キャスト:マシュー・ボウディン(ニック)、ジェン・レヴィ(タボロス)、マリナ・ベティノ(オードリー)、ハンク・アリア(アナニム)ほか。



特集1

マルチプレイが熱い パソコンゲーム

マルチプレイ対応タイトルが続々と登場している中、プレイしがいのある4本の攻略情報をお届けする。

今月新たにラインナップに加わったのは、「FORSAKEN」と「BATTLEZONE」の2本。独特の操作感と究極のグラフィックが売りのFORSAKENは、賞金付きの大会が行われるほどの注目タイトル。一方のBATTLEZONEは、デスマッチだけではなく、戦略要素を付加したマルチプレイモードを備えている。世界のプレイヤーを相手に互角に渡り歩くために、この攻略情報は必見だ。



3Dシューティングと
戦略要素が
見事に融合した新感覚ゲーム

066

BATTLEZONE

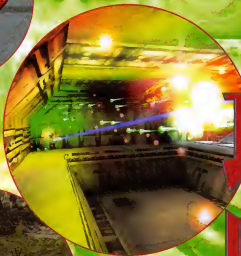
文/安井 勉、下村隆善

公式大会のトッププレイヤーが
実戦で得た勝てるノウハウが
ここにある

056

FORSAKEN

文/KO-ichi



高密度 攻略

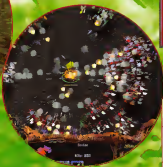


ホームページと連動した立体攻略
マルチプレイで勝つための情報満載

076

Outwars(PART II of II)

文/Yuki-Kaze!



秀逸なシナリオエディターで
STARCRAFTのすべてを知れ

084

STARCRAFT

(PART III of III)

文/安井 勉、下村隆善

美麗なグラフィックで展開する 3Dシューティングの新しい姿

FORSAKEN

もう「DESCENTクローン」とは呼ばせない。「QUAKE II」すらかすんでしまうグラフィック。DESCENTを踏襲しながらも、はるかにそれを凌駕する操作性。パソコンゲーマーを名乗るなら、一度はやってみたいネットワークゲーム「FORSAKEN」がついに日本でも発売される。

ここでは、FORSAKENのストーリーを紹介するとともに、エースパイカーへの第1歩であるシングルプレイの魅力を紹介しておこう。

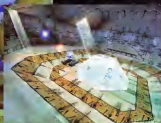
FORSAKEN STORY 見捨てられた星で

「西暦2113年、核実験の失敗から発生した連鎖核融合反応により、人類はあっけなく滅びてしまった。大帝国内による災害調査が行われると、地球に残されたものの中で価値があると見なされたものは、すべて持ち去られてしまう。その後には、機械化師団が死の世界を見守るために残された。」

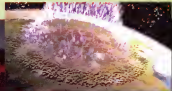
「1年後、帝国が崩壊しなかった残りのものの中から、何かしら有益なものを探そうとする人間が現れた。」

冒険家、盗賊、雇い兵といったならず者たちが押し寄せ、互いに争うこととなる。アサシナ重力エンジンと恐るべき武器を調製したバイクに乗って……」

このような見捨てられた惑星で、絶望的



FORSAKENのグラフィックは非常に美しい。画面右下には、プレイヤーのステータスが表示されている。



画面右下の表示は、プレイヤーのステータスと、現在のゲーム状況を示している。

な戦いが繰り広げられるのがFORSAKENである。このゲームの素晴らしいのは、グラフィックの美しさに尽きる。QUAKE II (OPEN GL版)でも使用されていたColored Lightinging効果により、ほとんどすべてのオブジェクトが色の付いた光を放つ。そこに半透明のオブジェクトが重なり、非常に美しい画面が描き出されている。

また、かつてDESCENTが現れてから、同様のスタイルのゲームがいくつか発売されたが、いずれのクローンもオリジナルにはほど遠かった。しかし、このFORSAKENはDESCENTを超える操作性が実現されている。KALIのFORSAKENサーバーの人数が、DESCENTサーバーを超える日も、遠くはないかもしれない。

マルチプレイにも劣らない シングルプレイの魅力

ネットワーク上でマルチプレイにひとたびはまると、コンピューターを相手に対戦するのがつまらなく感じるといった経験はないだろうか？ 筆者を含め、ネットワーク上で知り合った友人の中には、そのような方は結構多いようだ。

しかし、FORSAKENはシングルプレイも魅力にあふれている。シングルプレイの遊び方は単純で、動くものをとことく撃破し、出口を目指すというものである。その中には、大きく分けて二つの楽しみがある。

一つは戦闘の激しさである。実際、このゲームに登場する敵のAI(コンピューターの知能)は、筆者が今までプレイしてきた数多くのゲームの中でも最高峰のものである。ここでも敵の動きが予測しづらいゲームは珍しい。

従って、ある程度操作に慣れるまでは、なかなか先に進めないかもしれない。ただ、ある程度操作に慣

れてしまえば、3D空間を自在にバイクで飛び回り、敵を撃破する快感が得られるはずだ。

操作はフライシミュレーターに似ているが、決定的に違う点がある。それは操作性の自由度である。これもDESCENTシリーズの流れをくむものだが、FORSAKENの機体のほうがより速く動き、慣れて自由に操作できるようになった時の達成感も大きい。ぜひ、その気分を味わってほしいものである。

もう一つの楽しみはバズル(なぜ解き)だ。ステージには数々のバズルがちぎらばめられており、それを解かないと出口にはたどり着けないようになっている。

激しいアクションの合間に、少し立ち止まってなぜ解きに頭を悩ませなければならぬのだが、これがまた面白い。シングルプレイに単調さを感じないのだ。時にはゲームデザイナーのちゃめっ気を感じて、思わずにやりしてしまふこともある。

悩みながらあれこれ試してバズルを解き、激しい戦いを生き抜いた後、最後に出口にたどり着いた時の喜びはひとしおである。



バズルを解き解ければアイテムを取ることが出来る。さあ、解を解こう。

FORSAKEN

デスマッチからチーム戦まで 充実したマルチプレイモード

人間相手のマルチプレイはやはり燃えるものだ。FORSAKENのマルチプレイモードは豊富で、プレイヤーを飽かさせない。ここではその内容とルールについて紹介する。

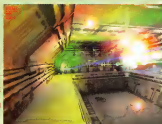
優れた機軸操作が さまざまな機動を可能にする

FORSAKENは、「QUAKE」「DUKE NUKEM 3D」といった3Dシューティングとは大きく異なる点がある。それは三つの回転軸(上下、左右、ひねり)と三つの移動軸(上下、左右、前進後退)を持つ点だ。この回転軸と移動軸の動きを最大限に生かすと、敵の弾を上下左右にかわせるなど、実にさまざまな機動が可能となる。ネットワーク上では、この仮想3D空間を舞台に、知略を駆使した熱い戦いが24時間繰り広げられているのだ。

2年以上の開発期間、3ヵ月以上のベータ期間を

経て発表されたFORSAKENは、完成されたゲームである。KALIを利用したIPXによる対戦と、TCP/IPを利用した対戦は、非常に安定している。デフォルトの状態でバッチなどを当てなくても、さまざまな対戦が可能となっている。

マルチプレイでは画面左上に参加者のプレイヤー名と得点が表示される。差別化を図った通称だが、次の状況を考慮して、少しでも有利な位置に有利な判断が求められる。



FREE FOR ALL

いわゆるデスマッチモードで、マルチプレイモードの中では最も単純なもの。ここでは、自分以外はすべて敵である。動くものはすべて撃ってしまうに限る。

TEAM GAME

チームを組んで戦うモードである。ブルーチーム、レッドチームなどに分かれて戦うことになる。

CAPTURE THE FRAG

CTFと略されることが多いこのモードは、チーム戦に似ている。各チームの基地に旗が配置されており、敵チームのプレイヤーを倒すか、敵の基地に乗り込んで旗を奪うかすれば1ポイント。自分の基地に旗がある間に、奪った旗を持ち帰れば5ポイント得られるというルール。



ここはグリーンチームの基地。チームに分かれるゲームモードでは、敵方のバイクに名前が表示される(バイクの上部)。

FRAG CHASE

CTFに似ているが、旗は一つしかない。それを見つけて自分の基地に運べば5ポイント得られるというゲーム。

旗を持っている人のバイクには、表示が出るので一目で分かる。



BOUNTY HUNT

金銭が一つだけ配額されており、それを10秒持っているごとに1ポイント得られる。また、金銭を持っている時にほかのプレイヤーを倒すと1ポイント。持っていない時に金銭を持っているプレイヤーを倒しても1ポイントが得られる。金銭を取るまでは仲間だが、取った瞬間から全員敵となるわけだ。



BOUNTY HUNTで金銭を持っている人のバイクにも、このような表示が出る。それも通称マーク1、かんなどで呼ばれり。

TEAM BOUNTY

BOUNTY HUNTのチーム版である。仲間のだけが金銭を取れば守ってやらなければならない。また、敵チームのメンバーが金銭を取った時には倒して奪わなければならない。

マルチプレイでは個人戦も熱くなるが、チームを組んでの戦いにも独特の興奮がある。CTFこそ対戦の醍醐味だという人もいる。FORSAKENは、CTFをはじめとしてチームに分かれて戦うモードが非常に充実していると言えるだろう。

旗や金塊を奪い合う熱い戦い
マルチプレイの詳細を明かす

生死を分ける武器の特性と 使い方を全公開

個性的な武器群を 使いこなせ

FORSAKENに登場する武器は非常に個性的で、それぞれが持つ力を最大限に引き出すためには工夫が必要だ。ここでは、各武器の持つ特性と、それを活用するためのヒントをPrimary Weapon(主砲)、Secondary Weapon(ミサイル)およびDropped Weapon(機雷)に分けて解説する。

Primary Weapon

最初にPower Levelについて説明しておかなければならない。いかなるPrimary Weaponも、初期状態のPower Level 1ではあまり使い物にならない。従って、どんな時も、まずPower Levelを3(上限)に上げること心掛けてほしい(p.060のPower Podsの項を参照)。

Pulsar

初めから備えている武器がこれだ。敵が強力な武器を持っている場合、これしか持っていないと自分の武器が弱弱だと感じてしまうかもしれない。しかし、Power Level 3であれば発当すると敵を倒せるので、ひるまずに戦ってほしい



Trojax

ため撃ちができる非常に強力な武器。まったくめずりに連射しても、2発当たれば敵は死ぬ。近距離で大きな威力を発揮するので、これを使う時には何となく敵との距離を詰めた



Suss Gun

威力の小さい弾を広範囲に散らすことができる。ただし、その威力は真弱で、遠距離では拡散してしまうため使い物にならない。Trojaxと同じように近距離戦闘で威力を発揮する



Laser

この武器の持つ利点は、遠くまで一瞬で届くということである。従って、これを使う際には、敵との距離を空けるように心掛けよう。距離が空いていれば、敵の弾は遠くからゆっくり飛んでくるのに対して、自分の攻撃は一瞬で届くのだから



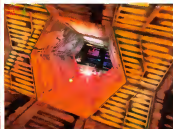
Pyrolite

射程の短い火炎放射器である。これを敵に当てるには、敵の動きを予測する能力が必要となるので、非常に難しい。また、近距離にしか届かないため、あまりお勧めできない。ただし、爆いんネルなどでは極めて有効である。当たれば威力はあるので、場所とタイミングを上手に選ぶと良いだろう



Transpulse

ネットワーク上のプレイヤーたちはこの武器を毛嫌いするが、それでもメインに使う者が多い。発射されたレーザーは一度だけ壁に反射するが、その反射の仕方に特徴がある。なんと、反射して壁に近い敵の方へ飛んでいくのである。おまけに、反射したレーザーが自分に当たってもダメージは受けない。これを持っていると、敵に姿を見せずに間接攻撃をねねちと続けることができる。また、ドッグファイト(近距離戦)に入っても前衛発射するレーザーだけでなく、はね返ったレーザーでも敵を狙える。現状では無名人気の高い武器である



Transpulseで見えないところからの攻撃。この赤いレーザーは敵の体当たりと紛らわしいため、使用時は敵を見失わないように注意する必要がある

Dropped Weapon

Pine Mine

敵が近くに来ると、敵に飛んでミサイルを発射してくれる。しかも、敵が接触した場合には、かなり大きな爆発を起こす。これを一つ取る和三つ機雷を離れた位置へ敷設できるので、そのフォーメーションを上手に組むといいだろう。アイテム出現位置に敷設すればかなり強力な味方になれるし、敵のShield(防御)を壊れる可能性もある



Secondary Weapon

Mug Missile

初めから持っている。ただまっすぐ飛んでいくだけのミサイルで、威力も弱い。レベルの高い敵相手ではまったく役に立たない。筆者は「気休めミサイル」と呼んでいる



Solaris Missile

追尾ミサイルである。ただし、相手が経路を預んだプレイヤーの場合、簡単にかわされてしまうので、撃つタイミングと方向を考慮必要がある。3発撃って1発当たればいい方であろう。ドックファイトにおける補助武器としては、それなりに有効である



Gravgon Missile

爆発した地点に青い球体を作り、あらゆる物を閉じ込めてしまうミサイル。敵に直接命中させるのは至難の業で、レベルの高いプレイヤーになるとまったくその球体に入ってしまうこともないので、あまり使えない



Titan Missile

強力な爆発を起こすミサイルであるが、使いこなすのも難しい。何も考えずにこのミサイルを発射すると、自爆するのが落ちである。飛行速度は大変遅く、最初に何かに当たると多くの小型高速ミサイルに分裂して、敵寄りの敵の方へ飛んでいく。この特性を理解してTitan Missileを使ってほしい。一例としては、敵に後ろから追われている時に、床から爆体四つ分くらい距離をとってから下方斜め45度まで機体を下げて発射すれば、小型高速ミサイルはすべて自分の下を通過して後方へ飛んでいき、敵を倒してくれる



Scatter Missile

同じく追尾ミサイルなのだが、命中すると敵が集めた武器・アイテムをすべて強制放出させる効果がある。面白いことにCTFでは旗すら放出させてしまう。Solaris Missileと同様にかわされやすいのが玉にきずだが、命中した場合には敵の放出したアイテムを取りに行くといい。敵もそれを取り戻そうとするため、放出されたアイテムの辺りに弾を撃つのも効果的である



Solaris MissileやScatter Missileなどの追尾ミサイルを持っている時には、敵にロックオンマーク(敵の方向にあるマーク)がつく

Multiple Fire Rocket Launcher (MFRL)



小型の高速ミサイルを連射できるのだが、敵に当たるのは非常に難しい。撃った時のそう快感と、若干の威嚇効果があるのが良い



美しい軌跡を描いて敵を追尾するScatter Missile。だが、その追尾能力は弱体化

Purge Mine

ごく普通の地雷で、接触によって爆発する。筆者はこれを「爆がらせMine」と呼んでいる。せいぜい爆がらせ程度にしかならない



Quantum Mine

強力な爆発を起こす地雷である。このQuantum Mineと三つのPine Mineでフォーメーションを組ませるのも面白いだろう



数發されたMineのイメージを掲載しておくので参考にしてほしい。くれぐれもアイテムと間違えて突っ込んだりすることのないように……。



Purge Mine



Pine Mine



Quantum Mine

勝利に必要な13のアイテムを徹底分析

実戦で得たノウハウ満載のアイテム完全解説

シングルプレイ、マルチプレイのどちらにおいても、武器と同様にアイテムを有効活用できるかどうかの一つのカギとなる。間違えても「これなんだろう?」などと言っていたのでは勝利はおぼつかない。FORSAKENに登場するアイテムのすべてを以下に解説するので、ぜひ把握されたい。

Power Pods

一つ取るごとにPower Levelが上がる。Power Levelは3が上限。対戦では、とりあえずこれを集めないと戦えない



Golden Power Pod

手に入ると30秒間Power Levelが3になり、強力なOrbit Pulsarが四つ付き、弾丸と弾薬が無制限になる。いやらしいプレイヤーの中には、これの前で待ち伏せする人もいる。敵が隠れたら取って撃ちまくるわけだ



Plasma Pack

Pulsar, Trojex, Transpulse, Laser共通の弾薬である。ただし、弾が2,000以上残っている時には補充することができない



Nitro

猛烈な加速が可能となるアイテム。使い切ってしまうまで有効である。これを持っていればTitan Missileの回避も比較的楽に行え、Gravgon Missileが作る球体に捕まってしまう時も簡単に脱出できる。ただし、すぐに使い切ってしまうため、ドッグファイトにはあまり使えず、あくまで非常用といった感が強い



Stealth Mantle

これを取ると約30秒間敵からは見えなくなる。ただし、光学迷彩のようなもので、明るい所ではうっすらと見ることができ、武器を発射した時にも適当に逃げて見えないと、注意が必要である。それでも、有利なポジションから先制攻撃がかけやすくなるのは便利である。もっとも、Chaos Shieldと同様にマルチプレイではオフにされることが多い



Resnic Reanimator

シングルプレイでのみ登場するアイテムで、手に入ると残り自機が一つ増える



Orbit Pulsar

これを取ると、標的の周りをマークが回転し始め、Primary Weapon発射と同時に威力の強い弾を発射してくれる。ただし、弾数は限りがあり、いずれなくなってしまう。なお、取れば取るほど増えるので、五つくらい持っている時には、単なるおまけとは呼べないほどの威力を持つ



Extra Ammo

Suss Gunの弾薬である。Plasma Packと同じように、弾が2,000以上残っている時には補充できない



Petro Gel

Pyroliteの弾薬である。弾の残りが2,000を切らないと補充できないのは、ほかの弾薬と同様



Chaos Shield

約20秒間無敵になるアイテム。なお、これを持っている時にはバイクが赤い球体に包まれて見えるため、持っていることが敵にもすぐにばれてしまう。敵がこの球体に包まれているのを見たら、逃げるしかない。なお、マルチプレイでは、このアイテムはオフにされることが多いので、あまりお目にかかれないうらう



Shield Overdrives

自分のバイクのShieldを補充してくれる。マルチプレイモードでは、敵にScatter Missileを当てると、または敵を倒すと出現する。真っ先に取に行きたいアイテムである



Gold bars

シングルプレイでは、これを10個集めると残り自機が一つ増える。マルチプレイモードでは、Bounty HuntとTeam Bounty Huntでのみ登場する



Crystals

シングルプレイでのみ登場し、西ベルに一つづつ存在する。これすべてを集めると、シークレットレベルでプレイすることができる。そこでこのアイテムを取れば、シークレットバイクが手に入る



Crystalsをすべて集めるのは至難の事だが、このシークレットバイクで対戦できるようになるのは嬉しいだろう

マルチプレイにおける バイク選び

FORSAKENには、さまざまな性能と容姿を備えたバイクが登場する。しかし、マルチプレイモードでは、すべてのバイクの性能は均一化されてしまう。では、何を基準にしてバイクを選べばよいのだろうか。そのポイントを伝授しよう。

バイカーの声を楽しむ

勝負にこだわるなければ、バイカー(バイクに乗るキャラクター)の声で選択するのも面白い。敵を倒した時の決めゼリフや、撃たれた時のうめき声などは各バイカーによって違うため、声の好みで選ぶというのも一つの方法である。筆者は敵の弾が当たって「ムカッ」ときている時に、バイカーに能天気な声で「Shield is gonna be trouble!!!」と言われた腹立たしい経験がある。セクシーなNUBIAの声が気に入り、シークレットバイクを手に入れるまでプレイしていたこともあった。このように、声質にこだわってみるというのも楽しいものだ。



下から眺めたNUBIA。大抵のバイクにはこのような美しい排気炎が付く

バイクの排気炎に注目せよ

もう一つお勧めしたい選択ポイントは、バイクの排気炎である。デモ版では、マルチプレイで敵のバイクが見づらかったものだが、製品版では移動中のバイクに赤い排気炎が付くようになり、非常に見やすくなった。しかし、中には少し見にくい排気炎を持つものが、シークレットバイクも含めて2、3存在する。そのようなバイクを選択すれば、マルチプレイでは相手が発見しづらくするというわけだ。とことん勝負に徹するならば、そのようなバイクを選びたい。



疾走するBEARD。排気炎がほかのバイクより、ほかのものに比べてかなり見づらい



青い排気炎を持つHK。B。赤い排気炎に見慣れていると、少し戸惑ってしまう

こだわりのバイクを見つけて出す
二つのポイント

着弾判定

FORSAKENの場合、QUAKEシリーズのようにサーバーに再帰しているわけではないため、少々PING値が大きくてもスムーズに遊ぶことができる。しかし、同着していない以上、タイムラグが出てしまう。ネットワーク上では単にLagと略されることの多いタイムラグだが、最も致命的な影響を受けるのが着弾判定だ。

FORSAKENの着弾判定には、二つの方法が用意されている。ホストを行う場合は「MORE OPTIONS」の「LAG TOLERANCE」というオプションで設定できる。

このオプションは、デフォルトではオフになっており、その場合は弾を撃たれた側で着弾判定が行われる。つまり、弾を撃たれた側は「弾を撃たれた」という情報だけを発信し、その情報が届いてから撃たれた側の画面に弾が描写される。そして、その弾に当たってしまうとダメージを受けるわけである。従って、撃たれた側の画面で弾が当たっていても、実際に敵のいる位置が画面に描

画されている位置よりも前だったりすると、敵にダメージを与えられないことになる。これはLagによって、まれに起こり得ることである。

このオプションをオンに設定すると、弾を撃っている側が着弾判定を行うことになる。その場合、「弾を撃たれた」という情報だけでなく、撃たれた側の画面で敵に弾が当たると「ダメージを与えた」という情報が送られることになる。従って、撃たれた側の画面では弾をかわしているのに、送られてくる「ダメージを与えた」という情報によって、やられてしまうといった状況が発生する。

結局は、「確実にダメージを与える」か「確実に敵の弾をかわす」かのトレードオフなのだ。もっとも、ある程度レベルの高い程度か、あるいはPING値がかなり大きい状況でなければ、このセッティングが気になることはあまりないだろう。従って、デフォルトのオフのままプレイされるのが今のところ多いようである。かといってその方が弾を撃たれる側にアドバンテージを与えることになるため、より好ましいのではないだろうか。



シークレットバイクのFLY GIRLに受けては排気炎が見えない。マルチプレイでは発見しづらくないため、非常に有利である

FORSAKEN関連のURL

- Official Site
<http://www.forsaken.com/gener/forsaken/>
- FORSAKED
<http://www.decent.org/forsakened/>
News、Forumなど、文庫なしのBBS Page
- KO-ichi's 3D gaming Home Page
<http://www.seniorator.com/games/ko-ichi/sv/index.html>
日本語での情報

激戦を勝ち抜くための 必須テクニック

マルチプレイでは、どのようにすれば勝てるのか。このページでは、そのための基本的なテクニックと、勝つために留意すべきポイントについて解説する。プレイする前に、そのノウハウを頭にたたき込んでほしい。

高度な機動を行うための コントロールデバイスとセッティング

まず、私がお勧めしたいのはジョイスティックの導入である。できればハットスイッチの付いたジョイスティックがほしい。さらに余裕があるならば、マイクロソフト製をはじめとするラダー機能付きのものがいいだろう。

ハットスイッチとラダー機能を併せ持ったジョイスティックであれば、上下左右の方向転換、左右へのロール、Primary Weaponの発射、上下左右へのスライドなどの操作が、右手だけで同時に制御することができる。もちろん、Secondary Weaponの発射なども割り当てられるが、おそらく親指をハットスイッチから離して少し移動させる必要が生じるため、効率がよくない。移動、回転、発砲のためのボタンには、常に指を上においておけるセッティングにしよう。後は、前進、後退、Secondary Weaponの発射、Nitroをキーボードの好きな場所に設定すれば、自由に飛び回ることができる。

ハットスイッチの利便性と感覚的な操作ができることを考えると、ぜひジョイスティックでプレイすることを勧める。もちろんQUAKE系のゲームと同様のセッティングを使用して、マウスとキーボードの組み合わせでプレイすることも可能である。例えば、QUAKE IIでジャンプとしゃがみに使用しているキーを上下へのスライドに設定すれば、ほかのキーはほぼそのまま使える。ただし、この場合は左右へのロールをコントロールするゆとりがなくなるのが泣きどころである。

キーやボタンの設定では、重複設定が可能なことを覚えておいてほしい。例えば軍用車の砲台、敵船にミサイルを撃ち出している。ミサイルはダブルで(Roll Left)に割り当てられているが、このままプレイすると、ミサイルを押すと砲台も発射が左右にロールすることになる。使って、Roll Leftの項目でDoubleキーを押すことにより解除しなければならぬ。

ハットスイッチ



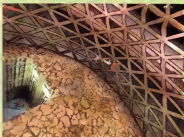
ハットスイッチとは、ジョイスティックのいちばん上に付いた、4方向入力可能なボタンのこと(英日のボタン)。このボタンにスライドを割り当てると非常に便利。また、ラダー機能は、ジョイスティックのひねりによって、前後と左右以外にあらゆる方向をコントロールできるような機能のことである。

スライドが操作の基本

シングルプレイ、マルチプレイを問わず、勝つために必要な最初のテクニックは、スライドを有効に使うことである。

このゲームをプレイしてみた方ならすでにお分かりだろうが、スライドというのは上下左右への平行移動のことである。QUAKE系のゲームでは左右への平行移動しかできないのに対して、FORSAKENでは上下の平行移動も可能である。この動きを活用して敵の弾をかかわることが重要なのだ。

特に、マルチプレイで相手を倒す場合、敵に弾を当てただけでなく、敵の弾をかかわることも必要になってくる。その場合、敵に照準を合わせたままスライドを駆使して敵弾をかかわるといいだろう。



敵弾がTitan Missile発射! このように照準をとりえていれば、かわすこともそれほど難しくはない

ジョイスティックの導入では、ジョイスティックのX軸、Y軸といったAXIS(軸)を指定してから、割り当てたいコントロールを選ぶ。



キーやボタンの設定では、重複設定が可能なことを覚えておいてほしい。例えば軍用車の砲台、敵船にミサイルを撃ち出している。ミサイルはダブルで(Roll Left)に割り当てられているが、このままプレイすると、ミサイルを押すと砲台も発射が左右にロールすることになる。使って、Roll Leftの項目でDoubleキーを押すことにより解除しなければならぬ。

FORSAKEN

ドッグファイトの戦術

敵と遭遇すると、多くの場合はドッグファイト(旋回戦)にもつれ込む。出会い頭にやられてしまうと、戦闘と言わずに及ばず、あっという間に倒されるというのは、おそろしく動かないためである。敵と出会った時に動きを止めてしまうのは最悪の例だ。ある程度経験を積んだプレイヤーは、動かないバイクなど一瞬で破壊してしまう。従って、敵と出会った時には、まず動き回ること心掛けるべきである。敵を狙うのはさらに次の段階だと考えてほしい。また、動く場合には、なるべく敵の予測を裏切る動き方をしよう。

これだけは気を付けたい戦術上のチェックポイント

音に敏感であれ

マルチプレイでは、さまざまな音を敏感に感知するようにしたい。敵のバイクのエンジン音やドアの開閉の音を敏感に感じ取れば、敵よりも早く有利な位置に移動できる。敵をより早く発見できる可能性も高くなる。

また、Titan Missileなどの武器の発射音も重要だ。Titan Missile特有の発射音を耳にすれば、その瞬間からミサイルの軌道、爆発地点の予測、逃げる場所の選択、回避動作といったステップを、スムーズに進めることも可能である。

遠隔ミサイルの警告音に聞いても注意しておきたい。Solaris Missile発程度ならそれほど大したことはないが、Scatter Missileの命中弾はさすがに1発でも致命的である。武器アイテムは、完全なノーモラル状態でShieldがほとんどない状態で敵と戦う羽目になる。幸いScatter Missileの軌道は見やすいので、追跡ミサイルの警告音が聞こえた時には、まずSolarisなのかScatterなのかを確認するといいたい。

武器の特性を理解しよう

敵の弾をよけて、敵を狙って撃つだけではなかなか上達は望めない。狙も使って状況把握するように心掛けよう。この武器はどのように使ったら効果的なのか? ドッグファイトで常に有利なポジションを取るには、どうすればよいのか? 経験を積んで体得してほしい。

特に武器に関しては、それぞれの特徴を把握した上で有効に利用しなければならぬ。ドッグファイトが少々苦手なプレイヤーでも、武器の生かしかによつては、上級者を苦しめることも可能である。

最初、とにかく気になった武器を集中的に使い、その武器にあった距離・ポジションを身に付けることだ。「この武器をもっている時には負けない」と言えるような自信が付けば、エース/バイカーへの道も遠くはないだろう。

敵との遭遇時に動きを止めず、多少なりとも相手の予測を裏切った動きがとれるようになると、初めてチャンスが見えてくる。ドッグファイトに持ち込んで敵を倒すわけだ。ドッグファイトにおいて気を付けなければならないのは、敵を見失わないことである。

FORSAKENに登場するバイクの動きは非常に速く、常に自分の前面に敵をとらえ続けるのは難しい。だが、たとえ敵を一時的に見失うことがあっても、敵の動きを予測して速やかに回復するのが上級テクニックというものである。ぜひ覚えておいてほしい。敵の位置をどれだけ長い間正確に把握できるか。これがドッグファイトを制するキーポイントである。

バイクの損傷は外観で分かる

バイクは損傷を受ける度々壊れてしまう。そのほか、敵のバイクのダメージ具合を知ることもできる。敵がダメージを受けている時は、少々深遠いとしても、とどめを刺してしまおう。

特に多人戦での遅延になった場合、まず傷ついた敵を狙って、その敵のアイテムや武器、Shieldを奪うのが常道だ。もちろんポイントにも加算される。

また、ある程度速いつもりだが、経路にほがの敵の弾に当たって死ぬのは悔しいものだ。敵のバイクが壊れるまでダメージを与えたら、なんとかして自分の獲物としたいものである。



このように煙を噴き出せば、あと一歩で倒せる。煙の煙を止めるチャンスだ

無敵弾を控える

ただ敵の方へ弾を撃つだけでは、なかなか当たらぬ。撃つ時には弾の軌道をしっかり把握が必要がある。乱射は単に自分の位置を敵に知らせるだけなので、無敵弾は控えよう。

実際、ある程度慣れてくると、弾が切れてしまうことがあるはずだ。FORSAKENの対戦マップはかなり難解なものが多いので、Chording(p.064を参照)を習得すれば、弾切れの隙にもいったん逃げ切ることはそれほど難しくない。だが、できるだけ残りの弾数には注意を払い、弾数にあわせて武器の使い方をしてほしい。Transpuseでのけん制も、弾に余裕がある時には極めて有効な戦略だが、弾が切れそうなのは自分の首を絞めるだけである。



飛行速度の速いTitan Missileを長い距離で発射すると、前に逃げる余裕を与えてしまう。このように、できる限り近距離で敵の機体を狙って、分限したか加減速ミサイルで撃つといい

最高戦術にチャレンジせよ

高等テクニク Chordingの全容を詳細解説

基本的なことに関しては前項で説明した。ここでは、「Chording」という高度なテクニクを紹介する。慣れていない人には難しい技術だが、世界のトッププレイヤーと正面から渡り合おうとするなら、必須の技である。

Chordingとは

Chordingの
ペクトルの向き



Chordingとは、簡単に言うと加速するためのテクニクである。技術的には、「前進」「下スライド」「右スライド」を、すべて同時に行えばよい。ペクトルの計算を行えば理論を説明できるが、ここでは詳しい説明は省略する。とにかく、これだけで大きな加速力が生まれるのだ。もちろん、このような三つの動きの組み合わせであれば、「前進」「左スライド」「上スライド」のように、どんな組み合わせでも可能である。

ただし、斜めの方

に進み始めるので、機体の向きを調節する必要がある。この調節のためにロールの動きが重要で、ラダー機能付きのジョイスティックを動かめる理由はこのにある。また、ジョイスティックのハットスイッチだけで二方向へのスライドを確実に行うのは難しいため、キーボードにも右スライド、左スライドを割り当てるとよい。

どの程度加速するのかということは、残念ながら正確な数字は出ていない。しかし、明らかに1.5倍以上のスピードを得られることは確かである。このテクニクを習得すれば、Solaris MissileやScatter Missileも簡単にかわすことができる。これらの追尾ミサイルを直線的な機動で引き離すことはさすがに難しいが、Chordingを用いて逃げれば、追いつかれることはない。追尾ミサイルの飛行速度よりも、Chording機動の方が若干速いのである。

また、ドッグファイトにおいてもその効果を発揮する。「後退+右スライド+上スライド」などのさまざまな組み合わせを切り替えて、予測困難な動きをすれば、敵を惑わす大きな武器となる。

Chordingを行っている時の画面。斜めに進んでいるのが分かるだろうか。スピードをお見せできないのが残念である。



前進、上スライド、左スライドの速度をそれぞれとすれば、Chordingで進む1.73の速度を得ることが出来る

使い分けも必要 デメリットとその対策

Chordingにもデメリットはある。斜めに向かって進むため仕方ないことだが、前方の視界が狭くなるのである。つまり、Chordingというテクニクは、スピードと前方視野のトレードオフなのだ。

これには二つの対策が考えられる。一つは、前提として、マルチプレイ用のマップを完全に把握すること。そして、コーナーに突入するたびに、どのあたりに注意を払う必要があるのかを考え、一瞬でも視界を確保するという方法である。もう一つは、

敵との遭遇時以外はChordingを使わないことである。

筆者の場合には前者の方法を用いている。つまり、ゲーム中の移動はすべてChordingを行っている。普通に走っていると速度が遅く感じてしまうのも理由の一つだが、プレイ中は常に注意を払う習慣をつける訓練にもなるからだ。

戦闘のレベルが高くなるほど、Chordingによるスピードゲインの有無の持つ意味は大きくなる。Chordingを駆する者がFORSAKENのマルチプレイを駆するとも言えよう。重要なテクニクなので、ぜひ、チャレンジしてほしい。



マルチプレイ実践講座

FORSAKEN

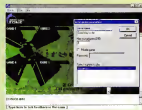
ネットワーク上の熱戦に
今すぐ参加しよう

ここでは、主にInternet Gaming ZoneやKALIを利用して、FORSAKENのマルチプレイを楽しむ方法を解説する。マルチプレイを行う時のオプションが、それぞれ何を意味するのかについて触れるので、参照してほしい。

KALI, IGZで即対戦可能 その手順も簡単だ

原稿執筆時点では、QUAKEシリーズのような専用サーバーがまだ立ち上がっていないため、対戦しようとする、まず相手を見つければならない。そのために、KALIやInternet Gaming Zoneが多用されている。とにかくトップクラスのプレイヤーと対戦したいなら、KALIのFORSAKENサーバーがお勧めだ。日本人同士でチャットを楽しみたいならTAISENサーバーといったところだろう。Internet Gaming Zoneでは、[ZoneLan:DirectPlay]の中の[Action Games]というところで、FORSAKENの対戦が可能だ。

Internet Gaming Zoneでは、ゲームが起動されて最初に出る画面が、ホストならば次のように表示される(画面1参照)。JOINした側ならば[WAITING FOR HOST]という画面が表示される。後は、ホストがEnterキーを何度か押すだけで対戦を開始することができる。



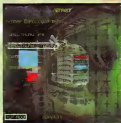
Internet Gaming Zoneでゲームを作る(ホストする)ところ。名前を付けて参加人数の上限を決め、FORSAKENを選択するだけ。思ったより簡単である。ただし、日本語は使えないので、英語かローマ字での会話となる。

KALIで出会った人たちとプレイする場合は、だれか1人がホストになる必要がある。そしてKALIからFORSAKENを起動した後に、FORSAKENのメニューから[DEATH MATCH]→[JOIN GAME]→[DIRECTPLAY IPX]と進めていく。ホストを行う人は[DEATH MATCH]→[CREATE GAME]→[DIRECTPLAY IPX]となる。もともとKALIのFORSAKENサーバーには常時乱入可能なゲームがある。接続後に上記の手順で目付いたゲームにJOINするか、ホストであれば、自分の好みでマップとゲームのセッティングを行ってもよい。

TCP/IPを用いてプレイする時、JOINする場合には、事前にホストのIPアドレスをメモしておく必要があるため、注意が必要だ(画面2参照)。また、ゲームをより高速に行うには、始める前にKALI、IRC、ICQの類を切っておいた方がいいだろう。



ホスト時の初期画面。ここでスタートゲームを選択すれば、ほかの人がJOINできる状態となる。



TCP/IPのゲームにJOINする際には、このようにIPアドレスを打ち込む必要がある。

ホストを行う際の注意点

ホストを行う時には、ゲームを行うマップをはじめとして、さまざまなオプションがあるため、適切な設定を行う必要がある。以下に、ホストを行う際、知っておくべきことを解説するので、ぜひ参考にしてほしい(画面3参照)。

パフォーマンス関連

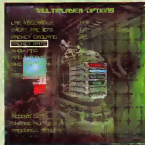
[MORE OPTIONS]という項目の中にある[PACKET RATE]が5から7程度になっていることを確認してほしい。デフォルトでは15に設定されているが、インターネット上でプレイには少々多すぎる。[PACKET GROUPING]というオプションもデフォルトではオフになっているが、オンに設定しておこう。オフのままだと、特に多人数での対戦時にパフォーマンスが著しく落ちるので、注意が必要だ。

ゲームプレイ関連

[CHANGE ALLOWED PICKUPS]という項目で、特定の武器やアイテムをゲームからなくすることも可能だ。多くのマルチプレイゲームではINVULNERABILITYやSTEALTH MANTLEはオフにされる。[RANDOMIZE PICKUPS]という項目もデフォルトではオフだが、オンにされることがほとんどである。これは武器やアイテムの出現位置がランダムになるオプションだ。

デモ再生

[RECORD DEMO]をオンにすることによって、そのゲームをデモに記録することができる。ただし、プレイバックする前に[CLEAN DEMO]という項目で[CLEAN]に設定する必要がある。この手順を飛ばしてしまうと、FPSが2/3かというようないかたかたしたデモ再生になってしまう。



[MORE OPTIONS]を選択した初期画面。ここでの設定は、パフォーマンスやゲームプレイに大きな影響を及ぼすので注意が必要だ。

二つの超大国が宇宙の覇権をめぐつて、
今激突しようとしている

この記事は英語版(日本語版)でも監修しています。英語版に作成してあります。アクティビジョン・ジャパンが6月21日に発売される日本版BATTLEZONEハイパーエース。ユニット名、固有など、すべて日本語化されています。

BATTLE ZONE

BATTLE ZONEは、これまでのリアルタイム戦略シミュレーションゲームとは文字どおり視点が異なるゲームである。資源の採取、施設の建設、ユニットの作成、攻守の指示をリアルタイムで行うという点は、従来のリアルタイム戦略シミュレーションと同様だが、司令官たるプレイヤー自身もパイロットの1人として行動し、ユニットの視点から指示を出してゲームを進めるのだ。どちらかというところ、3Dシューティングに近く、ほかのシミュレーションゲームにはない斬新な爽快感を与えてくれる。

ストラテジーオプションこそ、
BATTLEZONEの魅力だ

1980年代後半に登場した「QUAKE」や「MECH WARRIOR」などに代表されるようなテクスチャマッピングを使った3Dシューティングは、ご存知のとおり大きな成功を収めている。「コマンド&コンカー」や「エイジオブエッジニア」「STARCRAFT」のようにならぬリアルタイム戦略シミュレーションゲームも、その現在のネットワークゲームを支えるジャンルとして大勢のファンを集めている。3Dシューティングのヌリルとぞう快感、リアルタイム戦略シミュレーションの用兵と戦略性、この二つのジャンルの優れた点だけを融合すれば「BATTLEZONE」のスタイルとなる。

BATTLEZONEをシューティングゲームとしてだけ楽しみたいければ、マルチプレイ時のマップをDeathMatchにすればよい。弾薬の補充、パワーアップなどはアイテムに頼らなければならないが、基地の建造やユニットの増強はできない。最初に選択した戦車ユニットで敵を撃破するとデスマッチゲームとなる。これは好きなプレイ時間を短縮でき、その手のゲームが好きな人は楽しめると思う。ただBATTLEZONEの真価は、Strategyマップを導いた時合にこの状態をストラテジーモードと呼ぶにこそ空想される。



攻撃時に黄色いユニットがScavenger(スカベンジャー)で、奥の大きなユニットがReaper(リサイクリスト)



シングルプレイのシナリオ開始時点では、いくつかの音楽ユニットが用意されている。実際はこれから盛り込めるユニットを選択しようということになる。



Recyclerを中心とした
メインの基地の様子(ム
ービー画面)。美麗な画
面はSF的なイメージをよ
う強調してくれる。舟のマ
ップを選択した場合、空
には地球が浮かんでいる
こともある。

スラッシュモアのゲームでも、最初の難关ユニットを造り終るまではガスマ・ナのRecyclerと同様で、ゲームスタート時点でプレイヤーにRecycler(リサイクラー)という施設が与えられている点が異なる。Recyclerは、このゲームでは最も重要な施設であり、あらゆる生産行動の頂点にある。万が一にも失えば、再生産は不可能だ。Recyclerをはじめとして、いくつかの施設は稼働状態にするために、ガスが吸い出している場所まで移動させなければならない。ここで初めて施設に対する指針といつ操作を学ぶのだ。

Recycleを固定して稼働させたら、Scavenger(スカベンジャー)というユニットが生産可能となる。このゲームに登場するユニットは、バイオメタルと呼ばれる特殊な金属でできている。このバイオメタルを採取するために、Scavengerというユニットが必要なのだ。バイオメタルは貴重な資源なので、敵味方は味方のユニットが破壊された資源上に乗り上げる部品なども回収し、Recycleで資源にする必要がある。資源がなければユニットを量産したり、施設を建設することはできない。また、Recycleを建設(生産)する施設がないといったらどこにいけばいいの？

BATTLEZONE

司令官自らユニットに乗り込んで、敵を撃破

ユニットの武装を変更するための施設、ダメージを回復する施設、弾薬を補給する施設、ユニットを生産する施設など、戦況を継続するためには数多くの施設が必要となる。これらを保有資源と相違しながら、次々と建設していく。ひととおり基本的な施設がそろったら、攻撃防御の能力のあるユニットを量産することになる。ユニットには自らも搭乗できるが、指示を与えて行動させることもできる。その場合、ユニットを動かすためにはパイロットが必要となる。パイロットを動かすためにはパイロットが必要となる。パイロットがあれば、いくつかが作っておきたい。

生産されたユニットにパイロットを乗せて敵を攻撃させてもいいし、自らが搭乗しているユニットに随行させることもできる。随行させた場合、プレイヤー自身も敵ユニットに照準を合わせて攻撃をすることになる。このあたりが3Dシューティングとしての醍醐味になる。1本の草すら生えていない戦場を、それぞれ特徴のある搭乗ユニットを操り、レーダーに映る敵を追従、照準をロックオンするゲームプレイはそう快そのものだ。フライトシミュレーターのような複雑な操作はなく、キーボードとマウスで自由にユニットを操縦できるのもうれしい。シューティングゲームとして眺めようとするれば、ジョイスティックがほしいところだが、ユニットの生産などのストラテジー性のある操作にはやはりキーボードのほうが便利だ。

シナリオとして月、火星、木星の衛星(イオ、エウロパ)、土星の衛星(タイタン)などの戦場が用意されており、マルチプレイにおいても地形は選択できる。英語版のマニュアルには重力などの数値が細かく記載されているが、実際のプレイでは体感できない。BATTLEZONEのユニットは地上を這うようにしか移動できず(歩行型のユニットの場合も含む)、上昇下降の操作が不要だからだ。さすがにジャンプはできるのだが、それと重力による影響があるのかすら定かではない。惑星または衛星の表面積、外国などもマニュアルに記載されているが、ゲームにはあまり関係がないようだ。

資源は無限に採取できるわけではない。敵を撃破すれば、その破片で資源を得られるが、敵も破片を回収してくる。敵を撃破するたびに破片を回収できれば、その資源量が戦力差となり、有利に戦況が進められる。そのためには戦場には勝たなくてはならない。戦場後のScavengerなどへの指示も細かく行わなければならない。とにかく、基本的に自らのマウスとキーボードで敵を撃破したくなるはずだ。自軍ユニットを随行させて、数で押しもたない。要所要所に地雷などをかけて、自らをとり囲んで敵を誘い込んでほしい。操縦を伴うリアルタイム戦

略シミュレーションには、広大な戦場の幅がある。

3Dシューティングゲームに戦略シミュレーションの魅力を付加したBATTLEZONEは、双方のファンに受け入れられる可能性がある。また、今後発売されるシューティングゲームに対して大きな影響を与えるだろう。戦略シミュレーションファンの中には、シューティングゲームのせつな的な成長行動に苦手意識を持つ人も多いが、ぜひとも試してみたい。むしろ、戦略シミュレーションをやりたいプレイヤーによる司令官としての活躍に期待している。

BATTLEZONE
のストーリー

かつて、アメリカ合衆国とソビエト連邦共和国の二大超大国の間に、東西冷戦時代と呼ばれる時期があった。両国はほぼすべての面において競争しており、宇宙開発レースもその中の一つであった。1950年代の後半、ペーリング海峡に落下した隕石にバイオメタルと呼ばれる未知の資源が存在していた。両超大国はほぼ同時にバイオメタルの驚くべき特性を発見した。バイオメタルは地球上の科学を超えた驚異的な車両(航空機)や武器を製造できる素材だったのである。両国は隕石に残されたわずかな資源を使い尽くし、より多くのバイオメタルを求めるようになった。

これが宇宙開発レースの本当の始まりであった。大気のない星であれば、より多くのバイオメタルが残されている可能性が高い。アメリカのケネディ大統領による人類を月に送り込む計画は、アームストロング氏が月面歩行を実現したことで大衆に知られている。しかし、あの有名な写真の撮影現場からわずかな距離に月面基地が建設されていたことは知られていないだろう。超大国は、まず月面上のバイオメタルの採取から手を付けることにしたのだ。

もちろん、両超大国は銀河のありとあらゆる所で、このバイオメタル取得競争を繰り広げることになるだろう。そして、どちらか本心に強い超大国が勝利を収め、この未知なる物質の利益を独占することができるのだ。



本誌の表紙には、画面のようには映り切れないが、この上を飛ぶだけでダメージを受けるので注意が必要



マルチプレイで10機以上を同時に操作できるのが、このゲームの醍醐味



インターネットで世界のプレイヤーと戦え

マルチプレイでは、
戦ったゲームの数だけストリーパーがある

バイオメタルをめぐる戦いは、世界中に設置されたアクティビジョンのActivLinkサーバーでも毎日のように繰り返されている。シングルプレイにはない、生きたプレイヤーが紡ぎ出すシナリオは、時間が進むごとに劇一刻と変化していく。3Dシューティングでありながら、戦略性が付加されていることで、BATTLEZONEの楽しみは無限に広がる。

マルチプレイをするなら ActivLinkに接続しよう

シングルプレイにおいては、アメリカまたはソビエト陣営のそれぞれのシナリオ、戦闘訓練のゲームが選択できる。もちろん、ゲームに参加できるプレイヤーは、1人だけだ。3Dシューティングと戦略シミュレーションの双方のゲームプレイに慣れない場合、シングルプレイで1度経験しておいた方がよい。どちらかだけの知識では勝利はおぼつかないからだ。

マルチプレイでは、接続方法の選択を最初に行ななければならない。Internet、IPX、Modem、Null Modemなどから選択できる(Null Modemとはシリアルケーブルで2台のパソコンを接続すること)。接続方法の選択画面では、プレイヤーのアカウントも作成できる。プレイヤー名、メールアドレス、プレイヤーが所有するホームページのアドレス、簡単な自己紹介のほかに、自軍のトレードマークまでも選択可能だ。プレイヤー名は、マルチプレイにおいてプレイヤーを特定する情報なので省略することはできない。



ActivLinkサーバーでmultiplayプレイする。現在参加しているActivLinkサーバーのリストが表示される。太平洋からアメリカ、ヨーロッパまで世界各地にサーバーが設置されているのが分かる

ゲーム作成画面。マップ選択とオプション(Save, Join, 対戦相手の名前、Barrel, Bulletなど)の設定が可能



どんなに操作に忙しくても 会話は大切だ

BATTLEZONEのマルチプレイでは、基本的にシューティングであるにも関わらず、膨大な量の会話が行われる。今のところ国際的なゲームにおいては、英語の使用が基本である。会話のほとんどは戦術的な指示や仲間からの指示、敵からの警告(英)などである。参加しているプレイヤーにもよるが、筆者の経験上口語的なスラングが多く用いられて戸惑った。これも慣れて、"I can understand English not well, but I wish to do my best!"(英語は良く分からないけど頑張るよ!)と最初に宣言してしまえば、参加プレイヤーたちもそれなりに気を配ってくれるので安心だ。

ちなみに、OCNエコー(128kbps専用線)によるアクセスにおいて、ゲーム中にほとんど通信遅延を感じることはなかった。即時性を求められる3Dシューティングゲームであるため、できるだけ高速度通信手段を利用することが望まれるだろう。



ActivLinkサーバーNewsway1activision.comに接続した画面。右のメニューのゲーム作成されており、ロケールはデスマッチゲーム、3はストラテジーゲームを選択している。Pマークはバースド向きのゲームである。右側の数字は現在参加している人数と最大参加人数を示している

Internetを選択すれば、画面右側に現在稼働中のActivLinkサーバーのリストが表示される。サーバーリストには、所在地を含むサーバー名、接続しているプレイヤー数、PING値(数値が小さいほど高速)などの情報が表示されている。プレイヤー数が多い、応答速度の速いサーバーを選択するとよい。選択した後、NEXTボタンを押せばチャット画面となる。ここではチャットルーム、現在チャットルームにいるプレイヤー、作成済みで開始前のゲーム、すでに開始されているゲームの一覧が表示される。

しばらくチャットを楽しんで参加者を募るのもいい。作成済みのゲームを選択して、即戦場に赴くのも自由だ。また、BATTLEZONEでは開始後のゲームにも途中参加できる。本誌執筆時点では日本版が未発売のため日本人のプレイヤーは少ないが、多いときには一つのサーバーで百人近々のプレイヤーがゲームを楽しんでいる。初心者ならば、ほかの参加者が血に顔をした顔に見えるかもしれないが、何度もゲームを楽しみながら、ネットワークゲーム同士としての親しみも感じるようになってくれば勝ちにこだわらず、積極的にゲームに参加して経験を積んでいこう。

自分でゲームを作成する場合、ホストとなったプレイヤーは、マップの選択、マルチプレイオプション、最初に搭乗するユニットの選択、プレイヤー数の設定などを行う。参加者が集まってきたら、その画面でもチャットできるので細かいルールやチーム分けの打ち合わせをしておこう。Internet以外のマルチプレイでも基本的には同様の操作を行うことになる。マルチプレイを実際に注意しなければならぬこととして、BATTLEZONEのパッチプログラムを取得してバージョンを最新版に統一しておかねばならない点がある。アクティビジョンのホームページ(アメリカhttp://www.activision.com/games/battlezone/、日本http://www.activision.co.jp)からダウンロードできるので、定期的にチェックしておこう。

メイン画面解説

BATTLEZONEのメイン画面はアクションゲーム同様にシンプルで分かりやすい。重要な情報は4か所に表示されるので、それぞれの見方を理解しておこう。

ユニットへの指示

自機の操作以外の指示はすべて数字キーで行うことができる。それぞれの数字を選んでいくメニュータイプなので、すぐに慣れるだろう。



Recyclerをガイザーに向かわせる操作は、基本中の基本だ。まず、Recyclerを選択する5のキーを押す。すると、Recyclerへ画面が切り替わる。ここから、ここを3のキーを押せばOKだ。

攻撃ユニットへの指示



まず、メインメニューからのキーで、Offense(攻撃)ユニットを選択する。この画面では各ユニットの耐久度と残弾がバーと数字のバーで表示される。状況を知りたがる。次に、指示を出すユニットを選ぶと、命令一覧が表示される。主な命令には「Follow Me(追っつけ)」、「Attack(攻撃)」、「Hunt(撃つ)とせよ」、「Defense(防御)がある。命令のいちばん下にある「Recycler(リサイクル)」はそのユニットの破壊を指示するので押し、破壊しに送り込んでほしい。

資源

SCRAP
18/75
PILOT
10/20

Scrap(スクラップ)は資源の量を表している。右が蓄積できるScrapの数で、左が現在保有しているScrapの数だ。Pilot(パイロット)も同様に、右がPilot数の合計、左が現在ユニットに集っていないPilotの数だ(この数だけPilotが必要なユニットの生産ができる)。



レーダー



白黒 緑で表示される

O=Offense(攻撃)

D=Defense(防御)

U=Utility(ユティリティ)

B=Nav Beacon(ナブ・ビーコン)

R=Recycler(リサイクル)

F=Factory(ファクトリー)

C=Constructor(建設ユニット)

■緑の四角 自軍の建物

■赤い四角 敵および敵の建物

●黄色い点 各種アイテム

●白の小さい点 バイオメタル

■白の四角 ガイザー

耐久度、弾薬の残量、兵器の種類



緑のゲージ(HULL)が耐久度、水色のゲージ(AMMO)が弾薬を示す。いちばん右には自ユニットが装備している兵器の一覧が表示される。現在選択されている兵器は黄色で表示され、その兵器の弾薬ゲージと弾数が表示される。



ナブ・ビーコンを活用する

ユニットへ指示を出すに便利で、目印として使うこともできるのがNav Beacon(ナブ・ビーコン)である。Nav Beaconは任意の地点へ設置することができる。ユニットの移動先として指定できる。3D表示の画面では迷子になりがちだが、これを使うことによっておおよかな位置を把握できる。また、カメラが内蔵されているため、設置地点の映像を随時確認することも可能だ。



3Dアクションゲームが得意でも、BATTLE ZONEのストラテジーモードで勝つことは難しい。ここでは初心者向けに戦略シミュレーションの仕組みを解説する。

資源の収集、生産、施設の建築などやるべきことは多い。まずは流れを理解しよう

戦略シミュレーションをプレイしたことがある人は、ずんなりとゲームを理解できると思うが、BATTLE ZONEは自ら戦う3Dアクションに加え、攻守のユニットへの指示と、ユニットや建物の生産が必要なゲームである。

この生産を支える仕組みとなっているのは、Scrap(ス

クラップ)とPilot(パイロット)の数である。各建物やユニットの生産にはスクラップが消費され、ユニットの多くはパイロットも必要となる。そのため、スクラップを集め、パイロットを増やしながら、生産を続けるというのが基本的な流れとなる。以下の解説は、右ページのチャートと照らし合わせて参照していただきたい。

資源収集

バイオメタルという資源を集めることによって、初めて生産が可能となる。収集にはScavenger(スカベンジャー:自動的に資源を回収する車両)というユニットが必要である。集められた資源は、Scrapとしてカウントされ蓄積される。ただし、蓄積できる資材の数は決められており、上限に達するとScavengerはバイオメタルの目の前であっても活動を停止して

しまう。Recycler(リサイクラー)だけなら30Scrapまで、Factory(ファクトリー)【+10】、Armory(サブライラウンチ)【+5】、Construction(建設ユニット)【+10】を生産すると上限が増える。また、Silo(サイロ)という建物によってさらに上限を増やすこともできる。

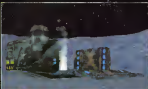
POINT

Scavengerをすべて破壊された時点で、Scavengerを生産するためのScrap(4)が残っていないと致命的なので注意してほしい。

Recycler(リサイクラー)



変型後のRecycler(リサイクラー)



Recycler(リサイクラー)、Factory(ファクトリー)、Armory(サブライラウンチ)の必要スクラップ量が異なる。敵方資源の回収地点をマークしておく必要がある。

生産

生産はRecycler、Factoryによって行われ、これら2つは移動可能な生産ユニットである。これらは、ガイザーが吹き出している地点へ移動させないと稼働できない。

大別すると、Recyclerは作業用ユニットを始めた生産系ユニット、Factoryは攻撃、防御のためのユニットを作ることができる。Factory、Armory、Constructionの3ユニットは一つずつしか保有できない(破壊された場合は再生産可能)。

POINT

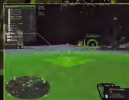
Recyclerは再生産不可能なので、防衛ユニットや施設を必ず用意し守り抜く。

建物の建築

建物の建築は、Construction(建設ユニット)によって行うことができる。建築には当然ながらScrapが消費され、平坦で広いスペースも必要となる。また、Gun Tower(ガン・タワー)やComm Tower(司令塔)はエネルギーを必要とするため、エネルギー供給源、ソーラー発電所の建築が不可欠である。

POINT

積量は少ないものの、ほとんどの建物が必要不可欠。ユニットの生産だけでなく、建物へも資源を振り分けることを忘れずに。



エネルギーが必要となる建物や、供給源から100m以上離れた場所には建築できない。近距離へエネルギー供給源を必要とする。

弾薬補給と修理

ユニットのAmmo(弾薬補給)やRepair(リペア)方法は2種類ある。一つは、Recycler、Armoryからアイテムとして生産されたものを拾うという方法。もう一つは、特定の建物に近寄ることで自動的に弾薬補給や修理がなされるというものである。修理はHangar(格納庫)で、弾薬補給はSupply(サブライラウンチ)で可能となっている。補完のためのアイテムは一つごとにScrapを消費するため、中盤以降では建物を意図したほうがよい。

POINT

積量は少ないものの、ほとんどの建物が必要不可欠。ユニットの生産だけでなく、建物へも資源を振り分けることを忘れずに。

開発

各ユニットの兵器の変更は、サブライラウンチで生産したアイテムとしての弾薬を取るによってできる。より強力な兵器へとグレードアップしていくことも、重要な戦略要素となる。

POINT

序盤からすぐに武装の変更が可能だ。戦術と兵器の特性を理解して変更しよう。



Hangar(格納庫)とSupply(サブライラウンチ)に近寄るだけで、自動的に弾薬補給がなされる。敵方資源の回収に注意して、補完も手配が必要だ。

生産チャート

資源収集

スカベンジャー(Scavenger)



すべての生産の基礎

リサイクラー(Recycler)



弾薬補給&修理、開発

サブライラUNCH(Armory)



リサイクラーから 作れる攻守ユニット

偵察機/スカウト(Scout)



固定砲台/タレット(Turret)



主力ユニットの生産

ファクトリー(Factory)



防衛ユニット

長距離固定砲台/ホウイ
ツァー(Howitz)



地雷設置車両
マインレイヤー(Minelayer)



補助ユニット

ユニット運搬車両/タグ(Tag)



弾薬補給&修理

リペア(Repair), Ammo, ナビ・ビーコン(Nav Beacon)



建造物の生産

建設ユニット(Constructor)



建築物

エネルギー供給
PowerPlant



防衛タワー
ガン・タワー
(Gun Tower)



兵舎(Barracks)



資材集積所
サイロ(Silo)

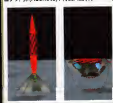


兵器の開発

キャノン(Cannons), モーター(Mortars)



ロケット弾(Rockets), 特別兵器(Specials)



通信塔
(Comm Tower)



弾薬補給
サブライ・デポ
(Supply)



修理
格納庫(Hanger)



攻撃ユニット

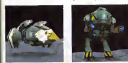
主力タンク
/タンク(Tank) 軽量タンク/ライト
タンク(Light Tank)



自走ロケット車/ロケット
タンク(Rocket Tank) 兵員輸送機/人員輸送
ユニット(APC)



爆撃機/Bomber 人型兵器/ウォーカー
(Walker)



完全網羅 ユニット・建物・兵器リスト

マニュアルだけでは分からない
詳細データを一挙に公開

BATTLEZONEのストラテジーモードに登場するすべてのユニット、建物、兵器を3ページに凝縮してリストアップした。戦場での基礎データとして活用していただきたい。

ユニット

攻守ユニットの特長を把握しよう

Scout(スカウト)/Fighter(ファイター)とTurret(タレット)は、Recycler(リサイクラー)で生産できる数少ない攻守ユニットである。Scoutは機動性が高いものの攻撃力はとどかないため、序盤の自機の護衛が主な役割である。Turretは移動可能な固定砲台で、指示した地点で変形し、防衛にあたるユニットだ。Turretは安価で搭載弾数が多いので中盤以降も活躍するだろう。

Factory(ファクトリー)から生産できる主力ユニットには、Cannons(キャノン砲)タイプの武器が主力



※ 本誌でTanaに乗り込んだら、まずAT-Stabber(ATスタバー)を一つ開発しよう。このスタバーで、本誌の解説がわかるように、本誌の解説に合う

NSDFユニット一覧表

名称	コードネーム	unit type	種類	生産場所	買値 (R\$)	移動速度	耐久	HP/MP	移動	攻撃	特殊タイプ	標準の武装
Recycler (リサイクル)	-	①Recycler	生産	-	-	15 / 15 / 15	-	37	-	-	-	-
Scavenger (スカベンジャー)	-	①Utility	資源回収	Recycler	4	15 / 10 / 15	80	11	-	-	-	-
Turret (タレット)	Baader	②Defense	防衛	Recycler	8	15 / 15 / 15	60	7	2000	Gx2	Mmgn(2)	Mmgn(2)
Scout (スカウト)	Razor	①Offense	攻撃	Recycler	8	25 / 25 / 20	150	6	700	Cx2 R x1	-	-
Factory (ファクトリー)	-	③Factory	生産	Recycler	10	- / 15 / 15	-	22	-	-	-	-
Army (サブライランダー)	-	③Army	補給、開発	Recycler	8	- / 15 / 15	-	20	-	-	-	-
Constructor (建設ユニット)	-	③Constructor	建物の建造	Recycler	8	- / 8 / 8	30	8	-	-	-	-
Light (タンク)	Grizzly	①Offense	攻撃	Factory	8	20 / 15 / 20	90	10	1200	Cx2 Sx1 Mx1	-	-
Light Tank (ライトタンク)	-	①Offense	攻撃	Factory	8	20 / 15 / 20	120	7	1500	Cx1 R x1 S x1	-	AT-Subst., Mmgn, Thunder (サブスタンス, MMGN, マーガイン, サンダー)
Tug (タグ)	-	③Utility	建物の移動	Factory	8	8 / 8 / 15	30	9	-	-	-	-
Howitzer (ホウイチター)	Longbow	②Defense	防衛	Factory	8	15 / 10 / 15	80	19	2000	Mx1	Howitzer, Hornet, Prox. Mine (フロッグシュー, ホーネット, プロキシマ・マイン)	-
Minelayer (ミニレイヤー)	Unbomber	②Defense	地雷設置	Factory	4	15 / 10 / 15	80	7	9000	Mx1	Prox Mine	-
Rocket Tank (ロケット・タンク)	Wolverine	③Offense	攻撃	Factory	8	20 / 15 / 20	80	11	1000	Rx2 Sx1 Mx1	Shadower (シャドウアー)	-
APC (ロケット・ユニットAPC)	Tracker	③Offense	兵器輸送	Factory	5	8 / 8 / 9	20	9	-	-	-	-
Bomber (ボンバー)	Thunderbolt	③Offense	攻撃	Factory	9	25 / 15 / 10	60	10	1500	Cx1 R x2	Acroctid(2)	-
Walker (ウォーカー)	Seasouth	③Offense	攻撃	Factory	12	5.5 / 5.5 / 2	90	22	2500	Cx2 Mx2	AT-Subst(2), Rep. Sx1 R x1 (サブスタンス, リペア, スーパー・ソール)	-

試驗能力	質量/長度/彈簧剛度/mm/s
------	-----------------

1. 軸角に對ける縮小係數

耐久度参考値 英語版のマニュアルおよび

破壊に必要な弾性を併用

BATTLE ZONE

建物

優先順位を考慮し、
数点ずつまとめて作る

各建物の概要はリストを参照してほしい。建業の優先度という観点から述べると、ストラテジーモードで第一に必要な建物はComm Tower(司令塔)である。敵との位置関係を把握することは戦術上の基礎であり、サテライトビューによる補助効果は大きい。Comm Towerはエネルギー供給を必要とするので、エネルギー供給プラント、防衛用のGun Tower(ガン・タワー)の両方をセットで必ず建てておきたい。次に重要なのが、ユニットの増産に合わせた資源採掘、修理増援Supply(サプライ)であり、Hanger(格納庫)の整備である。パイロット基地のBarracks(兵舎)、蓄積できる資材の上限を増やすSilo(サイロ)の建設は必要に応じて行えばよいが、Siloは1点だけ注意が必要だ。Scavenger(スクベンジャー)はRecycler(リサイクラー)がSiloのそばに近いうちに資源を運ぶ。ゲームスタート時に設置したRecyclerからScavengerは次第に遠方へ移動していくため、効率よく資源を集めるには、Siloを含めた戦略拠点の建設が必要となってくるのである。

建物一覧

名称	タイプ	コスト	HP	説明
9 Power (ソーラー発電機)	エネルギー供給	4	1500	太陽光によるエネルギー供給 (Solar Power Plant) 200を収める材料を待つ必要 (スクベンジャーが必要)
Gun Tower (ガン・タワー)	防衛塔	8	5000	ひとつにつきパイロット5人を収容できる
Barracks (兵舎)	兵舎	8	1500	生産できる兵種の上限が50増える
Silo (サイロ)	兵材集積庫	4	3000	ゲザイロビューを必要とするパイロット基地が必要
Comm Tower (通信塔)	情報塔	8	2000	建物の50cm以内のユニットの位置を自動検知する
Supply (サプライ・デポ)	資源増給	5	2000	建物の50cm以内のユニットを自動的に集積する
Hanger (格納庫)	修理	7	4000	

地雷の正しい使い方

通常の地雷 (Prox Mine) はMinelayerを使うか、兵器として装備し自ら設置する必要がある。Minelayerは大量の地雷をすばやく設置できるが、攻撃ユニットとしては使えない。また、地雷はレーダー画面で動かしても位置を確認できてしまうため、使用価値が低いと思う人が多いのではないだろうか？ しかしながら、地雷は戦術的に利用することで、頼もしい武器となり得る。

Prox Mineは白雷のユニットには反応し

ないという便利な特性を持っている。そのため、自陣の近くに設置してもこちらには何の不安もない。それに対し敵は地雷を除去するため多大な時間を必要とする。地雷は攻撃手段としてよりも、時間を稼ぐために使うのである。敵に戦場で時間を無駄に過ごさせられれば、それだけで戦況を変えるチャンスとなる。迷走ルートや、敵が侵入しやすくなるような地点に設置するだけで、かなりの効果を生揮するだろう。



白雷を拡大していくと、ソバアサギの侵入が確認できる。そんな時は、Prox Mineを配置して、これらのアイテムを破壊して取りこ

SOVIETユニット一覧

名称	コードネーム	unit type	種類	銃装タイプ	装備の銃装
Recycler	-	3 Recycler	生産	-	-
Scavenger	-	3 Utility	資源収集	-	-
Turret	PAK	2 Defense	防衛	Cx2	Chengun(チェンガン)
Fighter(ファイター)	Fenker	1 Defense	攻撃	Cx2, Rx1	Chengun(P)
Factory	-	2 Factory	生産	-	-
Army	-	2 Army	戦術、戦術	-	-
Constructor	-	1 Constructor	建物の修理	-	-
Tank	Czar	1 Defense	攻撃	Cx2 Sx1 Mx1	AT-Stebber, Chain Gun, Thumper
Light Tank	Stoli	1 Defense	攻撃	Cx1 Rx1 Sx1	TAG Cannon(タグ・キャノン), Sandbag(サナミサイロ)
Tut	Tractor	3 Utility	ユニット運搬	-	-
Howitzer	Cannoneer	2 Defense	防衛	Mx1	Howitzer
Minelayer	Mozlov	2 Defense	地雷設置	Mx1	Prox Mine, Shadow, Homet, Prox Mine, Mortar Mortar
Rocket Tank	Truker	1 Defense	攻撃	Rx2 Sx1 Mx1	-
APC	Personal Carrier	1 Defense	兵員輸送	-	-
Bomber	Grendel	1 Defense	攻撃	Cx1 Rx2	Rocket(2)
Walker	Golem	1 Defense	攻撃	Cx2 Mx1	Blast Cannon(ブラストキャノン), Pop Gun

SOVIETのユニットはクラフティングやコードネームが違っても、銃装と種類はNSDFとほぼ同じである



このユニットは白雷と戦術手段として、敵に侵入しやすくなるような地点に設置するだけで、かなりの効果を生揮するだろう。

完全網羅 ユニット・建物・兵器リスト

全27種類の兵器から、自分なりのベストな組み合わせを作ていこう。

兵器

弾薬消費のしくみ

以下の4タイプの兵器はArmy(サブライラウンチ)で生産し、装備することができ。兵器選択の際は、各兵器ごとに生産コストが異なる点と、各兵器には1

発あたりの消費cell数というものが決まっている点に注意してほしい。ユニットはそれぞれ弾薬を積める量が決まっており、それを表す単位がcellである。

撃てる弾数 = $\frac{\text{ユニットの搭載cell数}}{\text{兵器の消費cell数}}$

なので、ユニットの搭載cell数に適した兵器を選ぶ必要がある。

Cannons(キャノン砲)

Cannonsは弾が真っすぐに飛んでいくタイプの兵器で、消費cell数が少なく連射力があるものが多い。相手の背後を取りながら連射するのが基本で、距離がある場合の照準は若干先読みが必要となる。



両方ともに消費cellが多いが、破壊力が高い。演出効果も豪華で勢っている

Cannons(キャノン砲)

名称	素材	消費cell	コメント
Mini Gun (ミニ・ガン)	1	2	消費cellが少なく連射が可能だが、破壊力は小さい(SOVETではChengunと呼ばれる)
AI Stabber (AIスタバナー)	4	9	Tank、Luht Tankの標準装備。破壊力も十分ある。
SP Stabber (スーパー・スタバナー)	5	8	低コストで高いもの。Cannonsの中では連射力と消費cellのバランスが良く、お助けの兵器。
MAG Cannon (マグネティック・ガン)	4	特殊	エネルギーをためて撃つタイプの兵器。雷打撃を受けると、撃ちやすくなるので気遣いは必要。
Fish Cannon (フッシュ・キャノン)	5	100	大気放散器のような兵器。破壊力はあるものの、消費cellが多く、弾切れになりやすい。
Blast Cannon (ブラスト・キャノン)	4	75	SOVETの組合のみ使えるレーザー兵器。消費cellの割に破壊力が高い。

Mortars(モーター)

Mortars(モーター・迫撃砲)は、上方に射出し放物線を描いて落ちるタイプの兵器である。弾が直撃し、周囲のユニットや建物にダメージを与えることができるものが多い。地形は高低差や障害物がある場所において非常に有効である。重弾まで時間がかかるため、先読みして撃つのが必須だ。



MOM Mortarは左クリックで発射した後、再度左クリックすることにより爆発する

Mortars(モーター)

名称	素材	消費cell	コメント
Mortar (モーター・迫撃砲)	1	30	標準の迫撃砲。
MOM Mortar (マム・モーター)	2	50	爆発のタイミングを自分でコントロールできる迫撃砲。
Pop Gun (ポップ・ガン)	3	50	性能はそれほど高くないが、追いつめ耐え持った高射砲。
Sprinter (スプリンター)	2	100	近距離から大量の弾を速に発射する高射砲。前面には効かない。
Day Wrecker (デイ・レッカー)	20	-	Armyから射出する長距離爆弾。射程1500mで敵軍の奥深くにダメージを与える。
Howitzer (ハウイザー)	-	5	ユニットHowitzerの標準装備で、射程が750mと長い。Armyでは生産不可。

Specials(特別兵器)

地雷タイプのものや、直撃攻撃力を持たない補助的な兵器がそろっている。弾薬の消費もエネルギー消費のように時間ごとに減っていくものもある。標準もそれぞれ固有のものが多いが、大別すると白熱の後ろに設置される地雷タイプ、敵の足元をすくやす効果を生じるタイプがある。破壊力のある兵器だけでなくこれらの補助兵器も有効活用しよう。



M-Curtain(Mカーテン)に別し Mineau(ミニガン)を連射しているスクリューショット。弾丸がはじかれ、おめがたへ飛んでいく

名称	素材	消費cell	コメント
Solar Flare (ソーラー・フレア)	1	100	地表に置かれるフレア。Rocketaのロケットオンを阻害するが、良いは悪い。
M-Curtain (Mカーテン)	1	50	周囲のユニット、建物、兵をくわく効果をもつ遠距離の兵器。Cannonsから発射する効果。
MITS Mine (ミツ・マイン)	1	50	兵のミニマム、厚くはく効果をもつ遠距離の兵器。敵の足元をすくやす効果をもつ遠距離の兵器。
Prox Mine (プロクシ・ディ・マイン)	1	200	敵ユニットにのみ反応する地雷。
Flameur (フレイム)	1	200	船艇にのみ反応するダメージを与え、コントロールを阻害する。
RED Field (レッド・フィールド)	1	20	目標をレーザーに照らす効果をもつ。
Phantom VIR (ファントム・VIR)	1	特殊	自軍の船艇から消す効果をもつ(16ずつcellを消費)。ロケットオンされた時に無効。
Site Camera (サイト・カメラ)	1	特殊	地形を透明化し、ユニットと建物のみを見ることが出来る(10ずつcellを消費)。
MAG Granda (マグ・グランド)	1	100	敵ユニットに反応する効果があり、同士討ちさせることができる。

Rockets(ロケット弾)

ミサイル兵器で、連射式のものが多く、ロケットオン時は兵隊ごとに見え、ロケットオンに時間がかかるものは威力が高い。地形は当然ながら、傾けた平らな場所が最も効果を生じる。ロケットのために、常に照準を合わせ続けなければならない。正面から向き合わないよう、相手の後ろへ回り込むように移動しつつ狙おう。



Rocketsの中でも特異なComet(コメット)は、他とは異なるNew Beaconをターゲットとする。照準による照準にダメージを与えることができる。

Rockets(ロケット弾)

名称	素材	消費cell	コメント
Shadow (シャドウ)	3	25	破壊力はあるものの、ロケットオン時間が長く使いやすい。
Hornet (ホーネット)	3	125	消費cellが多く、破壊力が高い。ロケットオン時は最も早い。
Comet (コメット)	3	1000	自軍のNew Beaconに射撃し連射ミサイル。破壊力が非常に高く、敵軍の船艇に有効。
TAG Cannon (タグ・キャノン)	2	10	敵にのみ反応するロケットオンで、自動で小型ミサイルを連射してくる。
Rocket (ロケット)	3	50	連射機能はないが、破壊力は非常に高い。
Sandbag (サンドバック)	1	5	自軍のユニットの移動性能を低下させる。多く撃ち込むとより効果が顕著になる。

BATTLE ZONE

マルチプレイ戦術紹介

戦略シミュレーションゲームには必勝法というものはない。あるとしたら、それはゲームバランスにおいてなんらかの問題があるということだ。プレイヤー間の実力が拮抗していて、なおかつ必勝法がないとすれば、1回のミスが致命的な戦況の変化を引き起こすということである。ここではミスを犯さないためのヒントを紹介しよう。

BATTLE ZONEで勝つということ

ストラテジーモードでは、Player Livesオプションで指定した回数だけ敵の司令官を殺すことが勝利条件となる。通常は2に設定されるが、じつりと楽しみたい場合は、Player Livesを3以上にすることもあったらう。

このような勝利条件である以上、敵の司令官も無防備ではありえない。ヤムズに攻撃を仕掛けても、撃退されるのがまずであろう。BATTLEZONEのユニットは、パイロット数に関わらず、Offense(攻撃)用に10、Defense(防衛)用に10の合計20が最大である。20ユニットが固まっている敵の本拠地に攻撃を仕掛けても、数の上で圧倒的に不利だ。また、敵の本拠地の近辺で味方ユニットが破壊された場合、その破片の回収において敵が有利することになる。つまり、戦場の上においても上策とは言えないのである。

では、どうすれば有利な状況を作れるのか考えてみよう。戦術上最も重要なユニットはScavenger(スカベンジャー)である。これがないと資源を回収できず、ユニットの生産ができない。序盤では本拠地の近くの資源を回収できるが、それだけでは十分な資源を集められず、中盤以降は遠方の資源回収地までScavengerが移動していく。防衛ユニットの多くは本拠地に集中して設置されるため、敵の無防備なScavengerをたたくのは易しい。敵はScavengerを失うことで、貯蔵した資源を使って追加生産しなければならず、破片を回収されてしまえば、資源的な開きがさらに大きくなるのである。

また、最も重要な施設は、Recycler(リサイクリャー)である。これを破壊してしまえば、敵の資源回収能力はSilo(サイロ)に頼るほかはない。Siloはパイオタルの回収基地として使えるが、Scavengerの生産が不可能であるため、この時点で精取はほぼ決する。つまり、Recyclerの位置こそが本拠地であり、ここが無防備になることは通常はありえない。まず、Scavengerをたたく。次にユニット生産施設であるFactory(ファクトリー)をたたく。RecyclerとFactoryが隣接している場合は、周囲にDefenseユニットが配置されている可能性が高い。Factoryが駐みならArmory(サブライウンチ)を狙おう。Recycler、Factory、Armoryの3つはガスが噴出している場所でもしか稼働する。3施設とも同じ場所に建設されることはない。いずれか(できればRecyclerが)を破壊することで、敵は施設やScavengerなどの攻

撃/防衛には無関係なユニットの生産に迫られやすくなる。

敵の司令官を倒すために生産系をたたく。これは戦略シミュレーションでは常識である。資源の回収または生産ができない敵ならば、味方にダメージ被害があってもダメージと戦力差を上げられるからである。

このほかにもマルチプレイで役に立つBATTLE ZONEのTipsをPlay Onlineのホームページ(<http://www.playonline.com/>)に掲載した。本誌と併せて読んでほしい。



ユニットの数をそろえ、攻撃するものがストラテジーモードのなかに存在。ユニットはAIになった場合は、弱いユニットを破壊し、より強力なものに入れ替えよう

ラッシュには注意しよう

攻撃ユニットの大部分はFactoryにより生産されるが、唯一Scout(Fighter)だけはRecyclerで生産できる。Scavenger生産に必要な資材4だけを残し、Scoutを数機生産、遠攻で攻め込んでくる回数が多いプレイヤーもいる(通常Scavengerや生産系ユニットに資材を使っているため、継続するだけのユニットが生産不可能の場合が多い)。戦略シミュレーションゲームではラッシュと呼ばれる戦術で、最も序盤に発生するものである。

防衛ユニットであるTurret(タレット)で守っている。プレイヤー自らが侵入込んできた場合は、Recyclerを横並びでTurretの裏側に回り、Recyclerを破壊してしまうこともある。

防衛する立場においては、Turretに死角が生じないように上手に配置することが肝要だ。

また序盤にもうひとつラッシュを受けるタイミングがある。それはFactory、Armoryの生産を終え、Construct(建設ユニット)から建物の建築を始める時点である。Constructと建物に振りつける資材をすべて攻撃ユニットへつぎ送ることにより、主力ユニットを引連れられて攻め取られることもあるのだ。



Turretは正面から迎撃で敵を撃退する防衛ユニットだ。敵軍のRecyclerを撃ちかちで取り込まれると手も足も出ない

ゲームプレイに役立つ
ヒントを教えます

最適武装からピックアップアイテム配置まで バトルフィールド別詳細攻略ガイド

完全オリジナル攻略データを一挙公開

OUTWARS

7月号では基礎的な攻略情報を掲載したが、今回はマルチプレイに焦点を絞って「Outwars」を見ている。マルチプレイモードでプレイできる全11バトルフィールドのピックアップアイテム配置情報から、最適なバトルスーツや武装の選び方、有効な戦術、さまざまなルールを想定したアドバイスまで、本誌に載せる情報を一挙に掲載した。手作業での綿密な調査と、実戦ノウハウ満載の詳細データでプレイヤーに役を付ける。

バトルフィールド:mikhal1m
コードネーム:Moon Patrol
惑星:小惑星ミハイル

有効なバトルスーツと 武装の考察

見通しのいい mikhal1m は、障害物が少ないので相手につけ回されると決着がつくまで徹底的に勝負することになる。そのため、換力な武装を優先するよりも、ある程度高速移動できるバトルスーツを選んだ方がいい。ホストプレイヤーが許すのであれば超装甲スーツがベストだが、これが選べないのなら戦闘用スーツを選ぼう。

装備すべき兵器だが、ライフルアタッチメント系統は、接近されたときのことを考えて大炎放射弾を持っておいで。また、見通しがやりやすいので、ガスキャンを装備して距離から攻撃するのも面白い。マウンタ部分に装備する兵器はどれも構わないが、兵器補充が非常に遅いので、最大装填数の多いロケットミサイルやフラグ弾がいい。特に、ロケットミサイルはフラグよりも狙いを付けた方がいいので、初心者にはお勧めだ。

バトルスーツは超装甲スーツよりは超装甲スーツがおすすめ。いくつも装填しても、移動速度が速く、近接で敵に近づく待ち合わせはしなくていい。



勝つための戦術研究

見通しのいい mikhal1m では、敵に見えされると振り回されるのが嫌い。そこで有効となるのが、起伏を使った戦術だ。起伏を使った戦術で最もポピュラーなのが、くぼみに隠れて相手を迎撃するというものだ。敵に追われたら、接近感知地雷や遠隔操作地雷を

設置しつつ、くぼみに隠れるというのが基本パターン。そして、相手が地雷を飛び越えてくるのを迎撃するといった感じになる。この迎撃の際に重要なのが、空中の相手をちゃんと狙えるかどうか。自信が無いなら大炎放射弾を選ぶこと。



①遠隔キット ②地雷バック ③起伏バック ④起伏バック
⑤レーザー強化キット ⑥ミサイルバック ⑦スモーク増強キット
⑧サイボーグボール ●敵チームの基地 ○我々チームの基地

ゲームの種類別の対応

mikhal1m では、サイボーグボールを行うことが多い。この場合は、サイボーグボール出現ポイントのあるエリア①付近が主戦場となる。サイボーグになったら、マップ右下の医療キットは常に取るようにしたい。また、エリア①の左に位置する山地地帯では、榴弾バックが二つも取れるので、マウンタの装備は榴弾系統がお勧めだ。

フラッグでは、どちらの基地も平地にあるので、それほど有利・不利は存在しない。基本的にフラッグでは中央の山を押さえ、そこから相手の状況を見られるようになったチームがかなり試合を有利に進められる。山から基地を視察する場合、ALTキー+Fキーで遠景描写を切り替えた状態にしないと、暗すぎて見えないので注意したい。

サイボーグボールでは、山地地帯のピンポイントアイテム配置と医療キットの確保が戦術のひびくを要する。



空中にいる敵に狙いを定め、には、ある程度狙撃が必要だ。狙撃は狙撃しやすい大炎放射弾を弾んだ方がいい。大炎放射弾は、ある程度どんな状況でも試射できる装備だ。

※ここに記載しているピックアップアイテムの配置は、すべて最新状態で自由に書き換えることができます。

バトルフィールド名称: oasis 1m コードネーム: Jungle Love 惑星: 惑星オアシス

有効なバトルスーツと 武装の考察

渾地帯のoasis 1mには隠れる場所が豊富にあり、ピックアップアイテムもたくさんある。そのため、どのバトルスーツでも問題なく戦える。しかし、ピックアップアイテムが木の土などの高い場所にあるため、ジャンプが苦手な突撃用スーツは慣れた人以外は使えない方がいい。また、武装に関しては、「この兵器は使いにくい」といったことはないで、ゲームの種類に合わせて効率のよい兵器を使えばいい。ただ、ミサイルバックが豊富にあるので、マウンタの装備は榴弾系統よりもミサイル系統を装備していった方が、多少有利に戦えるかもしれない。

勝つための戦術研究

隠れる場所が豊富にあるoasis 1mでは有効な戦術は、奇襲攻撃だ。ホームページ上でも説明したとおり、高低差を利用し、相手がレーダーに惑わされてこちらを探しているところを一気に畳み込む。大きな

ゲームの種類別の対応

oasis 1mではルールに関わらず、赤・青双方のチームの基地にドロップシップが3機登場する。基本的には、チームデスマッチとフラッグ以外は無差別に攻撃してくる。しかも、チームデスマッチ以外に破壊しても得点にならないので、基本的には無視しよう。しかし、ドロップシップに攻撃を受けたり、殺されたりしても得点が減点されることはないで、利用価値があるのだ。賢明な読者の方なら、もうおわかりだろう。そう、うまくコンディションを調整してドロップシップに倒されるようにすれば、減点なしで装備をすべて回復させることができるのだ。

バトルフィールド名称: rag 3m コードネーム: Crash Landing 惑星: 惑星ラグナロク

有効なバトルスーツと 武装の考察

思った以上の高低差があるので、滞空時間が短いバトルスーツではきびしい。そのため、使用可能な超装甲スーツ、できれば戦訓用スーツとなる。武装



平地が思ったよりと思えば戦術が、高低差を考えると、バトルスーツを選ぶ



高い位置にあるピックアップアイテムは、遠距離兵器の強い榴弾系統や超装甲スーツのバリアで回収したい



高気圧は相手の攻撃、強力な威力を持つバリアを回復したい

木がたくさんそびえ立っているこのバトルフィールドでは、奇襲攻撃が非常にやりやすい。ただ、名前が表示される場合はあつけない見つかるようになってしまうことが多いので、あまり多用するのも問題はある。

このほか、グライダーウイングが使用可能なチーム戦なら、木の中から相手の基地を奇襲するのが有効だ。通常、水の中に入ると移動速度が遅くなり、格好的になるのだが、実は水中でもグライダーウイングが展開でき、しかも下降を入力すればどんどん加速してくれる。扱い場所での操作は非常に難しいが、マスターすれば敵に発見されにくく、素早く攻撃できるかなりの戦力になる。なお、水中の敵に対しては、火炎放射器やナバーンにはまったく効果がない。この要因も、水中からの奇襲を強力なものにしている。

勝つための戦術研究

高低差を利用した戦い方をすれば問題ない。ただし、傾斜が激しいので地雷の置き方が難しく、遠へい物も少ないため、遠隔操作地雷による接近戦もやりにくい。そこで、mikhailm とは逆に、斜面を登ってくるところに仕掛けるほうがいい。しかし、rag 3mでは、普通に撃ち合うことの方が多くなるようだ。

このような地形に地雷を設置するのが効果的だ

ゲームの種類別の対応

特に、ゲームの種類による戦術の変化はない。ただ、oasis 1m同様に、ドロップシップと戦車が出てくるので、同じようなことができる。チーム戦では、バトルフィールドの中央で戦いが繰り広げられることが多い。

OUTWARS



①ミサイルバック ②遠距離キック ③ステルス機用キット ④榴弾バック ⑤スズク機用キット ⑥レーダー強化キット ⑦軽火器バック ⑧地雷バック ⑨サイボーグボール ⑩赤チームの基地 ⑪青チームの基地 ⑫ドロップシップ



水中でグライダーウイングを展開すれば、水中での行動が非常に楽になる



①ステルス機用キット ②スズク機用キット ③ミサイルバック ④榴弾バック ⑤スズク機用キット ⑥地雷バック ⑦レーダー強化キット ⑧サイボーグボール ⑨軽火器バック ⑩赤チームの基地 ⑪青チームの基地 ⑫地雷バック ⑬ドロップシップ

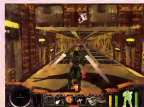
攻撃に備えて、遠距離の地雷を設置しよう。また、ドロップシップは、水中での行動が非常に楽になる





この地形はスムーズに動けないのは、戦いには不利だ。また、敵に自爆があるから慎重を要する。

相手を倒しつづつ、後退して相手を倒し込む。そして一気に上の階に逃げ、すぐに地雷を設置。



この地形はスムーズに動けないのは、戦いには不利だ。また、敵に自爆があるから慎重を要する。



この地形はスムーズに動けないのは、戦いには不利だ。また、敵に自爆があるから慎重を要する。

バトルフィールド名称: oasis6m コードネーム: Sky Ways 惑星: 惑星オアシス

有効なバトルスーツと 武装の考察

デスマッチにおいて最もバランスのよいバトルフィールドであるoasis6mは、マルチプレイではよく使われる。原子がへとつながる通路へ上がるためには、かなり長時間ロケットバックを連続して撃たなければならない。従って、ジャンプ力が最も低い突撃用スーツは向かない。それ以外のスーツであれば問題ないので、ルールに合わせて選べばいいだろう。

装備していく兵器だが、ライフルアタッチメント系統はどれでもいい。ただ、狭い通路での戦闘を考えると、近距離離れで威力を発揮する火炎放射器がお勧めだ。マウンタの兵器は、マップ上のアイテム数を考えれば、必然的にミサイル系統になる。また、通路を使った戦術も有効なので、地雷は必ず装備したい。ホルダーが二つあるなら、接近感知地雷と遠隔操作地雷を装備しよう。偵察用スーツのようにホルダーが一つしかないならば、最大装備数が多い近接感知地雷がお勧めだ。

勝つための戦術研究

oasis6mでは、原子がへと続く連絡通路と、その下に広がる隆起が激しい広場が主戦場となる。この通路のように、狭くて進行方向が限られるところこそ、地雷を最大限に生かしたい。ただし、地雷もやみくもに設置するのではなく、相手が思わず近寄ってしまいそうなポイントに設置しよう。例えば、写真の



①ミサイルのバック ②爆弾バック ③スーパーストック ④地雷バック ⑤サイボーグボール ⑥射撃バック ⑦突撃キット ⑧青チームの基地 ⑨青チームの基地

ような曲がり角や入り口の側面だ。また、相手に追われているときは、逃げながら設置するものも有効だ。これを平地で行ってもすぐに回避されてしまうので、隆起や段差で相手から見えなくなった瞬間にすぐに設置するといふ。どちらの使い方にしても、地雷を直接出せるキーをあらかじめ設定しておきたいところだ。

ゲームの種類別の対応

oasis6mでよく採用されるゲームの種類は、デスマッチだ。デスマッチの場合、(人数にもよるが)原子がの方で戦うことは少なく、主に医療キットが出現するエリア①付近で戦うことになる。

一方、フラッグなどでは、原子がへと通じる道で激しい攻防が展開される。この場合、基

本的に進入経路が一つしかない、原子が側の青チームが有利になる。青チームは先に侵入口をふさぐか、赤チームはどうやって侵入するかが焦点となる。そのため、エリア②付近でこう着状態になることがあふ。この時、守備側の青チームで重要となるのが、ナバーム弾だ。攻め込まれそうになったら、ナバーム弾の炎で通路をふさいでしまえばいい。通路をふさぐ行為は、通路のあるマップならどこでも有効なので覚えておこう。

これに対して、攻める赤チーム側は、無理に攻めないことが重要になる。誤解しがちなのだが、結局は総合的な点数を競うので、無理して攻める必要性はない。つまり、青チームが守りに入ったら、赤チーム側にしかない医療キットをチーム内でたらい回しにし、時間をかけて少しずつ青チームにダメージを与え、回復できずにひん死状態になったところまで一気に攻め落とせばいい。



このゲームの勝利の条件は、原子がへとつながる通路へ上がるためには、かなり長時間ロケットバックを連続して撃たなければならない。

バトルフィールド名称: anub1m
コードネーム: Hide and Seek
惑星: 惑星アナビス

有効なバトルスーツと 武装の考察

anub1mは意外と広いバトルフィールドだ。要素要素に谷があるものの、ロケットバックの噴射が必須という部分は少ないので、どのバトルスーツでも問題ない。

お助めの武装は、ライフアタッチメント系統では火炎放射器だ。これは、連絡通路内での戦闘を有利にすることができ、また、軽火器バックが豊富



通路内に地雷を設置する時には、中央よりも奥に置こうが有効だ

勝つための戦術研究

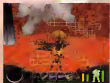
バランスの取れたバトルフィールドだけに、anub1m特有の戦術はない。ただ、点に資する資料は攻撃を加えると破壊することができる。その破壊で近くにいる敵にダメージを与えられる。これを利用すれば、戦闘を

ゲームの種類別の対応

anub1mは、いろいろなゲームの種類でプレイされる。まず、デスマッチとターゲット。この二つでは、地雷を設置しながら移動してアイテムを回収し、敵と遭遇したら戦うという、オーソドックスな行動が最も効率がよい。また、マウント部に榴弾系統の兵器を装備しているのなら、エリア③の隠れアイテムを取りに行くのを忘れずに。

サイボーグボールでは、エリア④付近が主戦場

にあるanub1mでは、フレチャットキヤンペを装備しても問題ない。次にマウンタ系統だが、ロケットミサイルがナバーム弾がお勧めだ。特に、ナバーム弾は、エリア②などの通路内における敵の足止めや、行動を抑制するのに使える。ゲームの種類に関わらず、エリア②のような通路に接近感知地雷を配置しておくのが有効なので、必ず持っていくようにしたい。



資料は破壊可能で、中からビックアップアイテムが出てくる場所もある。出てくればビックアップアイテムはシステムではないので、マップを参照してほしい

有利に展開することができる。また、エリア①、②の連絡通路は、どのゲームの種類でも多用する。とりあえずは、ここに接近感知地雷を適当に設置して通行止めにし、相手の進人経路を限定することもできる。

となる。サイボーグになれたら、基本的にはエリア①、⑤を行き来しながら敵を探るのが最も効率がよい。フラッグでは、お互いの基地をどう守るかがポイントになる。基本的には、どちらの基地も3方向から攻め込まれるので、多方向から攻め込まれないように、通路には地雷を仕掛け続けること。この時、基地近くにある地雷バックを常に取りるように心がけたい。

OUTWARS



- ①榴弾バック ②ステルス機銃キット ③医薬キット
- ④地雷バック ⑤ミサイルバック ⑥軽火器バック
- ⑦スnoop機銃キット ⑧サイボーグボール ⑨レーダー強化キット
- ⑩ホスターの基地 ⑪オスターの基地



フラッグを奪取するにあたっては、基地内にある地雷は常に警戒を怠らないほうがいい

バトルフィールド名称: rag2m

コードネーム: Ice Cubes

惑星: 惑星ラグナロク

有効なバトルスーツと 武装の考察

グライダーウイング有りなら、どのバトルスーツでも問題ない。無しなら、超装甲スーツが戦闘用スーツで決まりだ。武装は誘導系で困める方がいい。間違ってもナバーム弾以外の榴弾系統は使わないこと。地雷は接近感知地雷が基本だが、意外に狭いので、時限式



を適当に設置し、その爆風でダメージを与えるのも有効だ。

こういったところに接近感知地雷を設置すると、たいいては引っこかかる

勝つための戦術研究

とにかく足場が少ないので、グライダーウイングが無いときは足場に地雷を置きまくればいい。逆に、有りの時は、障害物の多いanub3mだと思って戦うといい。



おまわりをくぐる人といふと、こういうこと(1)か(2)か(3)か

勝つための戦術研究

特に、これといった対応はなく、どれも同じように戦える。rag2mは、海外でもあまり人気がないバトルフィールドで、デスマッチ以外ではあまりプレイされていない。ホスト役をする時は、使用可能兵器の選択をよく考えること。



- ①スnoop機銃キット ②ミサイルバック ③榴弾バック
- ④サイボーグボール ⑤ステルス機銃バック
- ⑥地雷バック ⑦レーダー強化キット
- ⑧ホスターの基地 ⑨オスターの基地



Internet Gaming Zoneで、rag2mのプレイを告知すると、おまわりの人が多い。うー、引いたもんだ

バトルフィールド名称: anub2m コードネーム: Razors Edge 惑星: 惑星アナビス



敵をぶっ飛ばし、敵の基地で待機しよう

- ① ストールズ機銃キット ② 医療キット ③ 機銃バック
④ ミサイルバック ⑤ 地雷バック ⑥ スーツ修理キット
⑦ 機銃バック ⑧ レーダー強化キット ⑨ サイバーグネール
⑩ ホタームの基地 ⑪ マウムの基地



時間でもないのに爆発したら、敵が動いた証拠。すぐに物行してとめを刺そう



敵をぶっ飛ばし、敵の基地で待機しよう

Outwarsの必修戦術は ホームページ上で公開

今回、マルチプレイ用の攻略記事を作成する過程で、Outwarsに関するいろいろな情報が集まった。しかし、広報の関係で、そのすべてを記事に盛り込めなかった。そこで、Play Onlineのホームページ(<http://www.play-online.com/>)上に、Outwarsを攻略まで遊び尽くせる情報を掲載した。7、8月号とホームページ上の情報を見れば、世界の強者たちと互角に渡りあえる日も近い。



敵をぶっ飛ばし、敵の基地で待機しよう

有効なバトルスーツと 武装の考察

いや応なしに各戦を飛ぶことになるanub2mでは、グライダーウイングの使用が許可されない限り、突撃用スーツを選択しないほうがいい。初心者なら、バランスの取れた戦闘用スーツを着ていった方が無難だ。

武装に関してだが、ライフアタッチメント系統はどれでも問題ないが、中距離攻撃ができるガウスキャノンがお勧めだ。使用禁止なら、オートキャノンが火炎放射器のどちらかでもいい。基本的に見とおしのいいバトルフィールドなので、誘導ミサイルなどの自動追尾機能がついている兵器を選びたい。もし、グライダーウイングの使用が禁止になれば、普段あまり使えない燃料不活性ミサイルが非常に有効な兵器となる。

勝つための戦術研究

谷間を飛ぶこのバトルフィールドで、最も有効なのは足場となるポイントに地雷を仕掛けることだ。特に、アイテムが豊富なエリア⑩に向かうための橋役であるポイントX、Y、基地が設置されている二つの島を越すポイントZなどに仕掛けるのが効果的だ。

このように足場が少ないバトルフィールドでは、足場に地雷を設置するというのがセオリー。逆に、移動する際には根心の注意を払って動く。

ゲームの種類別の対応

確かに例に必要があるデスマッチなら、遠隔操作地雷を持っていきたい。anub2mにはミサイルバックと榴弾バックが異様に少ないが、誘導系統の兵器ははずせない。しかし、誘導系統の兵器は装填数が少ないので、自分で爆発のタイミングを計る遠隔操作地雷を接近専用の兵器として使うのだ。当然、ここでは植木などの簡単な逃げ

物を使うくらい、相手にだけダメージを与える。

チーム戦では、とにかく谷底転落による自爆に注意すること。フラッグの場合、基地を守る人は常にフラッグの場所に遠隔操作地雷を置いて守りの要として、奪われた時のことを考えて、燃料不活性ミサイルと集合ミサイルを装備できる突撃用スーツを着るなどの重武装を施そう。逆に、攻める人は戦闘用スーツを選択して、マウンにナバーム弾を装備し、フラッグを奪う前に敵基地にナバーム弾を放り込んで混乱させるのに使う。

OUTWARS

バトルフィールド名称: anub3m
コードネーム: Bird Of Prey
惑星: 惑星アナビス

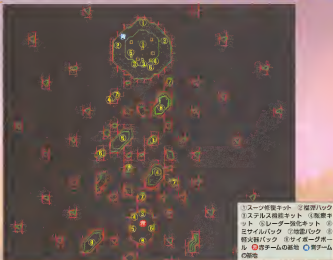
有効なバトルスーツと 武装の考察

グライダーウイング有りがほぼ前提のanub3mでは、それほど機動性を考える必要はない。そうならば、バトルスーツは超装甲スーツが突撃用スーツのどちらかがいい。攻撃回避に自信が無い人は、突撃用スーツがいいだろう。

武装だが、ライフルアタッチメント系統は接近したときに当てやすい火炎放射器がお勧めだ。好みにもよるが中・遠距離の攻撃は、マウンタ部の兵器に任せてしまおう。マウンタ部分は、当然のことながら誘導ミサイルと集合ミサイルがベストだ。空中にいるこの方が多いanub3mでは、榴弾系統は役に立たないので装備しないほうがいい。地雷は遠隔操作地雷で決まりだ。

勝つための戦術研究

anub3mでは、いかにもグライダーウイングを制御できるかに勝負がかかってくる。グライダーウイングを使った戦術のコツは、戦闘機同士の戦いと同じで、相手の後ろにつくことだ。相手の後ろを取ったら、少し距離をあけつつ、挙動をよく見てそれに合わせる。逆に後ろを取られたときの対応には、いくつかやり方がある。まずは、ループ。ループとは、回避行動の一つで、いわゆる山返りのことだ。やり方は簡単で、上昇を入力し続けるだけだ。上昇しながら行うので、誘導ミサイルをかわすとも可能だ。そして、相手がそのまま突っ込んでくれば、逆に後ろをとることもできる非常に効果的な行動といえる。ただ、ループ状態になってからは、バンクなどの行動ができなくなるので、ある意味すきを作ることになる。しかも、ループに対して相手がグライダーウイングをオフにし、ホバーで待っていたら意味がない。



そこでループだけでなく、インメルマンターンを覚えてほしい。インメルマンターンとは、ループの途中で機体を反転させて、今までの進行方向とは逆方向に向く行動のことだ。やり方は、ループ中に下降を入力すればいい。道端、ループ中はロールやバンクはもちろん、グライダーウイングオフすら受け付けないが、下降だけは受け付けてくれる。しかも、ループ状態ならいつでも入り待ちになるので、ループに入った瞬間に行えばかなり高速に振り回ることができる。この最速のインメルマンターンを覚えてれば、敵に追われてもすぐに反撃に転じられるので、ぜひマスターしてほしい。

なお、どちらの行動も上昇入力で行えないので注意しよう。これ以外にも、グライダーを一度オフにして、ホバーしながら一気に振り返って攻撃しつつ、再度グライダーウイングを展開する方法もある。



ゲームの種類別の 対応

デスマッチでは、さながらドックファイト状態になるので、完全にグライダーウイングの操作が簡便に分ける。特に有効な戦術はないが、こういったお互いしか見えないような戦いの時は、遠くから漁夫の利を狙うのがいちばん手っ取り早い。

逆にチーム戦では、ペアでの連携が非常に重要になってくる。基本的には、少しお互いの距離を取って、周囲を警戒しつつ移動する。敵を発見したら1人が突っ込み、もう1人が上空や側面から遠距離攻撃を仕掛けるのがセオリーだ。このように、あらかじめ役割を決めておけば、円滑に攻撃できる。



ペアで行動することは、このゲームの戦術において重要な

バトルフィールド名称: rag4m
コードネーム: Meltdown
惑星: 惑星ラグナロク

**有効なバトルスーツと
 武装の考察**

縦に長いバトルフィールドなので、ロケットバックの使い方が重要になる。必然的に、バトルスーツは軽いものの方がいい。マウンタ部分の兵器は、補充アイテムがないので、榴弾系統の兵器は使ってはいけない。また、ミサイルも一つしかないので、装填数が多いロケットミサイルがお勧めだ。地雷に関しては、地形に起伏がない分、ばれやすいので、遠隔操作地雷が使いやすいだろう。

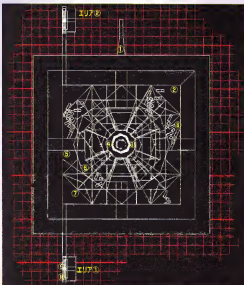
勝つための戦術研究

3層構造になっているこのバトルフィールドでは、ホバーしながら戦うことになる。別段有効な戦術はないが、強いて挙げるとすれば、エリア①、②のような吹き抜け通路を使った戦いがある。ここはかなり狭いので、上に登るためにはどうしても足場に乗り必要がある。そのため、足場に接近感知地雷を設置しておく、勝手に上り壊してくれる。また、フラッグを奪って敵に送られていたときは、ナバーム弾で通路をふさいでしまおう。遠隔操作地雷も効果的で、真下に落として、落下中に爆発させたりするのも面白い。

ゲームの種類別の対応

デスマッチは、結論からいえば、中段か下段だけで戦うことになる。ここで重要なのが、回復アイテムの把握だ。特に、医療キットは数少ないので場所をすべて覚えておきたい。

フラッグでは、上部層に基地がある青チームがと



- ① ステルス機動キット ② 軽火器バック(上・下)
- ③ 医療キット(下) ④ ミサイルバック(中)
- ⑤ レーダー強化キット(上) ⑥ レーダー強化キット(下)
- ⑦ サイボーグボール ⑧ 軽火器バック(中)
- ⑨ 医療キット(中) ⑩ スーツ修復キット(上)

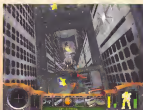
りあえず有利といえる。青チームは真ん中から攻め、フラッグを奪ったらエリア①、②の通路から登っていくのが最も有効だ。逆に、赤チームは攻めるのがつらいが、フラッグを奪ってからは降りるだけなのでかなり楽だ。エリア①、②の通路から、気づかれないうちに侵入しよう。



ミサイルは榴弾系統のものでもいいが、補充しにくいのでロケットミサイルを装備した方が無難だ



こういった狭い通路は、ナバーム弾でふくむのが最も有効だ



フラッグでは、通路での戦闘が激戦を分ける

バトルフィールド名称: dead2m
コードネーム: The Pit
惑星: デッドワールド

- ① 医療キット ② 軽火器バック ③ 軽火器バック
- ④ スーツ修復キット ⑤ 医療バック ⑥ レーダー強化キット
- ⑦ サイボーグボール ⑧ ステルス機動キット ⑨ ミサイルバック ⑩ 赤チームの基地
- ⑪ 青チームの基地

**有効なバトルスーツと
 武装の考察**

縦長の道路と四つのフロアで構成された、海外でも人気の高いバトルフィールドだ。実戦では縦長の道路を頻りに使うので、バトルスーツは戦闘用スーツか超装甲スーツがお勧めだ。敵に攻撃を受けない自信があるなら、偵察用スーツでも問題ない。

兵器に関しては、ライフアタッチメント系統が火炎放射器、ミサイル系統なら装填数が多いロケットミサイル、榴弾系統ならナバーム弾がよいだろう。



通路の仕様が重要なdead2m。このバトルスーツを必要とする場面が多い戦術だ。



バトルフィールド名称: dead1m
コードネーム: Boarding Party
惑星: デッドワールド

有効なバトルスーツと 武装の考察

母艦フェニックス内の動力部。とにかく広いので、ロケットバックを常に使うことになる。そのため、スーツは軽量の偵察用スーツか戦闘用スーツがベストだ。兵器はどれでもいいが、マウンタ部分に関しては榴弾バックが出ないことから、ミサイル系統を装備すること(誘導索の兵器でも問題ない)。地雷に関しては、道路があるので後近感知地雷が助かる。



ミサイルの位置はここで行う。常にチェックしよう

勝つための戦術研究

4段の多層構造になっているdead1mには、エリア①のように広がった場所もあれば、エリア②のように通路ばかりで構成された場所もある。そのため、今まで培ってきたすべての技術を駆使して戦っていく。



ある程度オープンな場所はないのでできないdead1m。基本的に近接で戦おう

ゲームの種類別の対応

デスマッチならば、エリア①付近で戦うことになる。そのため、ポイントXの医療キットと、ポイントYのミサイルバックは必ず押えたい。

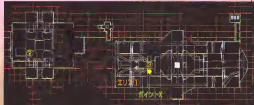
フラッグの場合、青チームならエリア③、①の通路を守ることを最優先に考えたい。特にエリア③は、赤チームにとっては入り込みやすいので、あらかじめ地雷をばらまくなどの準備を行っておこう。逆に、赤チームの場合はどこからでも攻め込める可能性があるが、エリア③、①の出口さえ押さえれば問題ない。



通路を確保できるかどうか、フラッグの勝敗を分ける

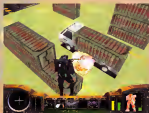


①レーダー強化キット
 ②ミサイルバック
 ③医療キット
 ④榴弾バック
 ⑤スコープ榴弾バック
 ⑥サイボーグヘルム
 ⑦青チームの基地
 ⑧赤チームの基地



勝つための戦術研究

縦長の通路の出口に地雷を仕掛けるのは常識として、dead2mでは貨物が多く、逃へい物を使った銃撃戦がよく行われる。逃へい物を使った戦闘で重要なのが、立体的な攻撃と逃へい物の破壊だ。立体的な攻撃とは、相手が隠れていると思われる場所へ、ロケットバックを駆使して上空から攻撃したり、側面から一気に回り込んだりする攻め方。地球だが、非常の有効な攻撃方法だ。逃へい物の破壊は、相手が隠れているときなど、一気に攻め落としたい時に使う。普通の貨物であれば、ロケットミサイル1発で破壊できるので、隠れている貨物を破壊し、言葉をかけてやる。



隠れている相手に、上から攻めるとの有利な点。ロケットバックをうまく活用しよう

ゲームの種類別の対応

デフォルト設定のデスマッチでは、特に注意する点はない。

フラッグでは、上層に基地がある青チームはエリア①の通路に地雷を設置し、後はエリア②から登ってくる敵を排除すればいいだけなので非常の戦いやすい。しかし、一度奪われると一気に逃げられてしま

うので、まず奪い返せない。逆に赤チームは攻め込まれやすい分、奪い返ししやすい。たいていは吹き抜けや縦長の通路から逃げるので、必ずロケットバックを使う。そこを燃料不活性ミサイルでたたき落として、フラッグを奪い返すというやり方も面白い。



フラッグでは、エリア①の通路から上層に攻め込む

STARCRRAFTの魅力は永遠に拡大し続ける

3 on 3マルチプレイでのスリリングなゲーム展開を再現リアルタイムバトルの興奮がここにある

STARCRRAFT

3号連続で掲載したSTARCRRAFT攻略も今回で最終回。海外ではシナリオ集や解説書なども発売もされており、今後もさらに発展していく勢いだ。主戦場battle.netはプレイヤー数も劇的に増え続け、まさに今活況を呈しつつある。今回は、実際のマルチプレイの様子を紹介しつつ、役立つTips集、さらに自作シナリオ(マップ)が作成できるキャンペーンエディターについても解説していく。

仲間を集めてマルチプレイを始めよう

battle.netでは、16歳の女子高校生から30代後半の中年紳士まで、幅広い年齢層とさまざまな立場や職業の人たちが、コミュニティとしてゲームや会話を楽しんでいる。

なぜか日本のチャンネル(Starcraft JPN-1)はアジア圏のプレイヤーの訪問が多く、国際親善試合を申し込んでくる。彼らとて英語は母国語ではない。簡単な単語の組み合わせで十分なので、面倒がらずにあいさつづらひは交わそう。筆者の経験では、彼らとのプレイは序盤に戦闘をせず全兵力で意欲するか、序盤の数分の連攻に終始するか、どちらかのタイプが多い。なかなかストレーナゲームプレイで楽しめる。

それはともかくとして、今回は実際のマルチプレイの様子を実況しながら、STARCRRAFTのゲームの進め方やだいたい味を感じていただくつもりである。ゲームは「3 on 3(注1)」と呼ばれる、6人のプレイヤーが3人1組のチームに分かれて戦う形式とする。チャットチャンネルでゲーム参加者を募ったところ、数分で全参加者6名が集まった。何人かは毎日のようにbattle.netで頭を合わせている常連プレイヤーだ。筆者自身がホスト(注2)になり、ゲーム名がPlayOnline、パスワードがAxelaであることを告げた。

3 on 3の場合、参加者総数は6人だが、6人用のマップでゲームを作成すると、味方の位置から敵の本拠地が分かってしまうことになる。当然、味方の位置も敵にも露れ。そこで8人用マップの「Green Valleys」を戦いの舞台に選ぶことにした。このマップは256×256マスと大きなもので、八つの谷があり、それぞれのプレイヤーの本拠地となっている。初期配置の位置から遠くないところに次の本拠地となる資源が存在するため、初心者にも遊びやすいマップである。

ゲームを開始して待っている、次々とメンバーがJoinしてくる。プレイヤーがそろったらチーム分けを決める。このとき、通信状況などでゲームに参加できないかったり、参加していても、ほかのプレイヤーから存在が確認できない場合がある。こうした場合は、もう一度ゲームを作り直すか、異常を訴えているプレイヤーに再Joinを要請したりすることで解決することがある。

チーム分けには、さまざまな方法がある(注3)。今回は、いちばん分かりやすい「T vs B(Top versus Bottom: 上から3人が一つのチームとなって、下から3人のチームと対戦する)とした(コピーの画面写真を参照)。本来は、プレイヤー個々の実力や選択された種族(テラン、プロトス、ゼーク)によってチーム分けが行われる。今回の場合、ちょうど3種族ずつで、実力的にも結核したチーム分けとなった。筆者はゲームホストであるため、当然Top勝のチームとなる。

さて、チーム分けと種族選択が終われば、あとは準備ができたかどうかを確認するだけだ。長いロードの都合、1時間以上ものプレイ時間となるので、トイレなどは済ませておいたほうがよい。ゲームホストは全員から「okay」のメッセージが発せられたのを確認後、[OK]ボタンを選択する。5秒のカウントダウンの後、ゲームスタートだ。



「3 on 3」対戦の準備が整った状態で、バトル開始はもうすぐだ

注1 1対1の戦いは「1 on 1」または「2H(Head to Head)」、2対2の戦いは「2 on 2」などとおおざかりスタイルを得る。全員が参加するFFA(Free For All)は、ゲームタイプの選択時に設定できる。

注2 ホストとはゲームの作成者である。ゲームホストは、使用するマップの選択、ゲームタイプ(Melee、Team Meleeなど)、ゲームスピードなどを選択できる。オリジナルマップを使用する場合、ホストが所有していないマップは当然のことだが選択できない。

注3 ゲームが開始される際に参加メンバーごとのチャット画面となる。参加者一覧の横軸で、上から下までのそれぞれのプレイヤーでチーム分けをするT vs B(Top versus Bottom)のほか、優勝者対敗者O vs D(Even versus Odds)、内戦と外戦で分けたいO in(O in versus Out)などがある。また意図的に、マップの初期配置でチーム分けをするL vs Rなどがある。

STAR CRAFT

いよいよ戦いの火ぶたは切って落とされた

ゲーム開始直後の数秒間は、特に忙しい。4匹の作業用ユニット(SCV、Probe、Drone)を、素早くミネラルの山に派遣しなければならない(注4)。その後、最初に所持している50ミネラルで作業用ユニットを生産するのが定石だが、ザーグを担当する筆者は、ばくちを打つことにした。Zerglingラッシュと呼ばれる、ザーグならではの連攻作戦だ(注5)。偵察のためにOverlordを右下方方向に移動させて、Allies(同盟)とShared Vision(視界共有)のチェックをする。チームメイトの本拠地は、マップを四角い時計に見立てると、1時と9時の位置。筆者自身は3時の位置だ。敵の本拠地候補として、5時、6時、7時、10時、12時の方向が考えられる(ミニマップ参照)。簡単な作戦会議では、「ラッシュで敵を一つつぶしておこう」ということになった。

ゲーム開始後1分40秒で、6匹のZerglingを5時の方向に派遣した(注6)。偵察用のOverlordは、まだ敵の本拠地を発見していない。そのころ、チームメイトのプロトスプレイヤーは、兵士を生産できるGatewayが完成したばかりという段階。テランプレイヤーは、BarracksのわきにMarineが1ユニットだけという状態だった。ラッシュの応援を頼めるだけの兵士は味方にいない。5時方向で遭遇する敵がザー

グだとしたら、相手もそれなりのZerglingを防御用として生産しているはずで、苦戦は避けられないだろう。

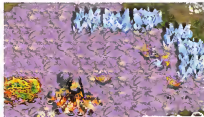
しかし、5時方向には敵の本拠地は存在しなかった。ラッシュは、この時点で失敗である。6匹のZerglingのうち1匹だけをその場に残して、5匹を谷の出口に移動させる。追加で作成していた4匹のZerglingと合流させ、10時方向を攻める計画である。ここで、初期のサブライ(所有ユニットの上限)は使い切ってしまったため、Overlordを追加生産する。しかしそのとき、味方のプロトスプレイヤーの本陣に敵のOverlordが移動してきた。プロトスプレイヤーの本拠地は9時方向。位置的にも孤立していて、攻められれば逃げ場を失う可能性がある。

ここで、9時方向を守護する応援部隊を回すが、今ある攻撃部隊で敵に先んじて攻めるかがポイントになる。敵のOverlordの飛行経路から、敵ザーグの本拠地の位置は7時方向と推定できる。そこで味方のテランプレイヤーに9時方向の谷の出口にBunkerを建設してもらうことにし、筆者のZerglingは7時方向に突入することにした。このとき筆者は1Hydralisk量産態勢を取っていたが、おそらく敵陣にもHydraliskの守備があることだろう。Zerglingで攻撃しても敵に被害を与えられないだろうが、けん制にはなる。

予想どおり、7時方向の谷に突入した直後に、敵のZerglingと遭遇した。しかし、敵のZerglingはAttackモードで移動しておらず、こちらのZerglingを攻撃してこない。味方プロトスもZealotを7ユニット生産しており、簡単にには負けないだろう。1時方向からは応援のMarineが4ユニット派遣され、9時方向のBunkerに取まる予定である。案の定、敵ザーグの本拠地には、すでに3ユニットのHydraliskが待ち構えていた。しかし、そのHydraliskもAttackモードにはなっていない。筆者のZerglingはHydraliskをう回し、ザーグ本拠地の裏側に回った。作業用ユニットDroneを守る攻撃部隊の影は全くしばらく見えさせてもらえそう。本拠地にはAttack指令を出しておき、本拠地の生産体制を壊えることにより、



Overlordの飛行経路から、ザーグの本拠地を知られてしまうので注意しよう



ラッシュを行うために、Zerglingの生産をまく



5時方向に動いたと予測し、攻撃を開始する



これがミニマップ、画面の右下に表示されている。ミニマップを参照して敵の位置を手探し、初期を立てる

注4 作業用ユニットは、グループ選択して一気に目的地とするミネラルの場所を指定できる。しかし、ここで操作では一歩ずつ、個々のミネラルを指定したほうがよい。最初の作業用ユニットがミネラルを指定している間、ほかの3体は同じ場所に待っていることもあるからだ。その分の時間差をうつのは、序盤では大きい。

注5 Spawning Poolを建設するまでは一切作業用ユニットを生成せず、最低でZerglingを生産する方だ。

注6 このときグループ指定したZerglingを右クリックで移動させてはならない。コマンドメニューからAttackを選択して、左クリックするのだ。途中で遭遇した敵ユニットを自動的に攻撃してくれる。

敵のZerglingとすれ違った。すれ違いざまに交戦にならないかったため、ラッシュは成功しそうだ



序盤から中盤にかけてが最も危険である

Hydraliskはゼーグの序盤上部隊において主力であり、Hydraliskの量産は攻守バランスに優れた部隊編成を意味する。力押しをするなら、Hydralisk大量生産だけでも戦力には困らない。また、HatcheryをLairにアップグレードして、Mutaliskの生産に力を入れるという手もある。Mutaliskに移行するということは、ゼーグ最強の対地攻撃ユニット、Guardianの戦術を採用するということである。とりえずLairへのアップグレードは、Overlordの移動速度を上げるResearchをするために最優先としよう。だいたいミネラルがだぶついているので(200前後だが)、第2の拠点を設置し、さらなるユニットの量産体制を整えたいところだ。しかし、その前に敵から合同で攻め込まれたら、生産体制を整えるために資源を使ってしまうため、守備兵力の生産資源に不安が残る。ここがゼーグの最も危険なタイミングである(注7)。

連攻させていたZerglingは、何ユニットかの敵を巻き込んで全滅した様子だが、味方のプロトスがBunkerで守備されているという安心感から、Zealot 5ユニットを7時方向に派遣した。作業用ユニットの半分近くを失って生産系を弱体化された敵ゼーグは、逐次生産される敵ユニットをZealotに倒され続け、じりじりと後退している。ここは一気に踏みつぶすチャンスである。しかし、敵も実力においては拮抗しており、1時方向のテラン本拠地に向けてZealot 7体、Marine 10体の攻勢をかけてきた。

Bunkerによる守備はあるものの、Zealot 7体の破壊力はそれを上回る。味方テランは残ったMarineで対抗するものの、あと数十秒しか戦線を保てない状況となった。そのとき、筆者の陣地を守るHydraliskは9体、現在1時方向に展開している敵勢力に対抗するには不十分だが、突入させなければ味方テランに未来はない。Hydraliskの移動速度は遅く、間に合うかどうかは微妙なところである。

ここで、味方プロトスが奇妙な作戦を取る。それまで生産していたZealot 4体を6時方向に派遣し、10時方向と12時方向の谷の出口に、PylonとPhoton Cannonを設置し始めたのだ。これはこれで理にかなった戦法である。Photon Cannonは、1時方向を攻撃している敵の足止めをするために有効で、これを破壊するためにはSiege ModeのTankか、相当数の攻撃部隊が必要である(注8)。また、破壊したとしても敵側が無傷であるわけもなく、時間的にも余裕が持てる。6時方向に敵の本拠地があるとなれば、9時方向の味方プロトスからは隠れているため、Zealotによる攻撃を加えたほうが効率的なのである。

注7 それぞれの拠元でも、兵士の生産よりも研究開発や施設の補充に資源を割かなければならぬタイミングがある。ゼーグの場合、最初のZerglingというユニットがほかの展開の利点を先延ばすユニットに比べて割に高い。ここからの切り替え時にたがえなければならない。

注8 Siege Tankは、Siege Modeにすると両面のほぼ全体が射撃範囲となる。このため、どんなタワーも攻撃不可能な位置から破壊されてしまう。Siege Tankが使えない場合、敵の防衛施設の攻撃力に無関係になれるほどの大規模な攻撃が必要になる。

注9 この時点では、筆者の本拠地は敵ゼーグにその位置を知られていない。敵の位置が不明な以上、同じ作業用ユニットを盲信させることはできない。必ず味方の本拠地に目を配る。



Bunkerを破壊する、敵のZealotとMarine。実行が難しくなってきた



PylonとPhoton Cannonの設置によって、敵は攻撃には攻め入ってくることはできない

そうこうしているうちに敵ゼーグの本拠地は、ほぼ壊滅していた。派遣していたZealot 5体のうち、生き残った3体に残敵を掃討させている状況だ。再起をもうんでいるのか、敵の作業用ユニットDroneが谷の出口に逃げていく。このDroneの行き先から、残り二つの敵本拠地の位置が特定できる(注9)。

派遣したHydraliskはまだ到着していない。1時方向のテランは、2棟あったBarracksを一つつぶされ、もはや風前のともしびである。残っている味方Marineは、わずか2体。対する敵のZealot 3体とMarine 5体に、瞬殺されるレベルの守備だ。わが陣では6体のHydraliskを追加生産できているが、これを遠征させることはできない。アップグレードと、二つ目の拠点を築くために資源を使っているため、しばらくの間、本拠地の守備兵力を回復することが困難だからだ。

STAR CRAFT

敵の一角を崩したが 代償は大きかった

逃がした敵のDronesは、12時方向のPhoton Cannonにより倒された。同時に、敵ザークの本拠地は「元本拠地」と呼ばれることになった。つまり、わがチームは、敵の一つを壊滅させたのである。一方、Hydraliskの派遣により窮地を逃れた味方テランだが、SCVのすべてを失い、Command Centerは燃え続け、Barracksもないありさまだった。加えて、ミネラルがSCV 1体を作るためにギリギリの備蓄しかなく、復旧には時間がかかるだろう。

防衛のために、そのままHydraliskを9体残し、本拠地近辺でPatrol (注10)をさせる。6時方向に向かったZealot 4体も敵陣を発見できず、味方テランの守備のために1時方向に移動させることになった。

敵の攻勢は、しばらくやんだ。谷の出口にあるPhoton Cannonが効を奏したようだ。ここに攻撃用地上部隊を集結させ、敵の攻勢を完全にシャットアウトできればベストである。資源確保に自由度がある分、わがチームは戦略的に有利となるからだ。出口をふさがれた敵が、航空戦力を編成してくるであろうことを予測し、コストパフォーマンスの高いHydraliskを量産することにする。すでに、拠点は3ヵ所に増えていた。

一方、味方プロトスはReaverの開発に着手し始めた。Reaverは、敵の大部隊に対して絶大な攻撃力を誇る。特に、封鎖している出口に配備すれば、その効果は絶大である。Reaverには、ほかにも使い方があり、俗に「Reaver落とし」と呼ばれる。ArbiterのRecallまたはShuttle (プロトスの運搬船)で、守備が手薄な敵本拠地の奥深くにReaver 2体を投下し、敵の生産系を破壊しつくすという戦法だ。満足な数のReaverを生産できるまで、谷の出口の封鎖用に6

体のDragoonを追加した。

敵側もこのまま黙っていただけではない。やはり、Siege Mode TankがPhoton Cannonの破壊を開始した。その背後には20体を越すMarineが待機しており、危険が取り除かれれば突撃を開始するだろう。また、敵プロトスはすでにReaver 2体の生産を終えており、配置したDragoonともども封鎖を解除しつつある。Reaver単体で攻勢に出ることは無難ない。おそらく、相当数の兵力がReaverを守護していることだろう。

Hydralisk 30体ほどの生産ができたが、敵がSiege Mode TankとReaverでは分が悪い。相手の射程は両端に長く、なすすべもないまま破壊させられる危険がある。急いで生産部隊をMutaliskに変更し、航空戦力を整えなければ勝ち目が失う局面である。ここでも、味方プロトスは変わった戦術を取り始める。Dragoonで敵のReaverの背後にいるZealotを攻撃し、退却を試みれば破壊されるという、何の利益があるのか分からない行動だ。これはプロトスプレイヤーに多い勘違いで、ReaverのScarabという砲弾は周囲の敵にもダメージを与えることから、敵をおびき寄せて味方ともども攻撃しようしているのである。しかし、敵のReaverは敵のZealotにはダメージを与えない (注11)。

無論、味方のDragoonは破壊される一方で、何の戦果を得られぬまま敵の部隊は集結しつつある。味方のテランが健在であれば、Siege Tankの応用となる局面だが、まだまだ復旧に時間がかかりそうな気配だ。ゲーム開始後10分、中盤の作戦一つで、大きく状況が変化する可能性がある。



Zealotの攻撃力と射程の違い。何も考えずに攻撃して、これだけ戦果の出るがユニットはいないだろう。タワーが破壊されていく

注10 防衛には夜明けに、コマンドメニューのPatrolは使える。Patrolモードにすると、現在位置から目的地点までを往復し、無常視しだして攻撃を仕掛けるのだ。ユニットに攻撃を指示する余分な手間ひからず、その分生産に専念できる。

注11 ReaverはTerrainのSiege Tankと異なり、味方に対しては一切ダメージを与えない。ただし同型軍のユニットに対してはダメージを与えてしまうため、同型軍が近接攻撃ユニットをReaverに同行させていた場合は注意が必要だ。できれば同接攻撃ユニットと組み合わせてほしい。



なんとこの戦況のHydraliskが燃え上がった。Lib Command Centerが...

燃えるCommand Center。ここはHydraliskにPatrolをさせ、これ以上の被害を食い止めるのが望ましい



無敵な攻撃と見せかけて、Reaverの撃つScarabを利用し、敵の前線に誘う

種族混成部隊の すさまじい破壊力

封鎖を続けていた味方プロトスが壊滅し、谷の出口からは、敵の部隊が逆のような攻勢をかけてきた。こちら側も、さらに36体のHydraliskが包圍しているとはいへ、打破されるのは時間の問題であろう。

すでに24体のMutaliskを生産していたので、マップ右側を半時計回りで12時方向の奥深く、敵の本拠地の1歩手前まで移動させる。Cloakモードの敵から一方的に攻撃されないよう、DetectorとしてOverlordを随行させるのももちろんである。敵の大部隊は、谷の出口を包圍していたHydraliskをHigh TemplarのPsionic Stormで殲殺し、9時方向のプロトスを攻撃せんとしていた。味方プロトスは、ReaverとTemplarによる防衛態勢を取っているが、テランとプロトスの混成部隊に攻められたらひとたまりもない。そのころ、やっと復旧を終えた味方テランは防衛用のSiege Tankを2体作っただけで、Cloak Wraithの量産を始めていた。すでに6体のWraithを戦場に急行させたようである。

こちらも守備用のHydralisk 12体を戦場に派遣し、Mutalisk 6体も随行させた(注12)。一方、隠密に12時方向に回った24体のMutaliskのうち、12体をGuardianに変形させる(注13)。しばらく時間が経たないで、9時方向に対する敵の攻勢を、その時間の分だけ支えられればよいのだ。

Cloakモードで姿を見えないようにしたWraithが、敵部隊に攻撃を始めた。見えない敵から攻撃を受けると、ユニットは右往左往して逃げまどう。ち



Guardianがゆっくりと移動する。これだけの数のGuardianは味方にとってはおそろしい。動かすれば大きな脅威になる

りになった敵をHydraliskとMutaliskが各個に攻撃を加え、とどめを刺す。しかし、敵はその場を動こうとせず、何かを待っている気配だ。敵ProtossがObserverを派遣してくるに違いない。Observerは、CloakしているWraithを発見できる。そうなれば戦況は、こちらに不利だ。

ついにObserverが戦場に到着し、敵のMarineが一斉に攻撃を開始する。やっと復旧して整えただばかりのテラン航空部隊は、たき火に飛び込む紙飛行機のようにあっけなく消えていく。同じく派遣したザグの部隊も、肉片へと姿を変えられつつあった。

Guardian 12体が敵本拠地付近で産まれたのは、そのときである。守備部隊のMutaliskをHoldし、ゆっくりとGuardianを前進させる。そこに、追加生産された味方のCloak Wraithも加わり、12時方向の敵プロトスの本陣をたたいた。

数分後、敵プロトスの本拠地を壊滅させたGuardian部隊は、ほぼ無傷で11時方向の敵テランの本拠地へと移動し始めた。一方、敵は9時方向のプロトスを攻めきれず、谷に敷きつめられたPhoton Cannonの処理に追われていた。「ほほ勝ったな」と心の中でつぶやくと、敵から「降参します」のメッセージが届いた。

注12 Mutaliskの移動速度は速く、Hydraliskの移動は遅い。このように、移動速度の異なる部隊を戦況させる場合、速いほうの部隊に随行させるとよい。随行は、随行させるユニットを選択し、先行させるユニットをクリックすればよい。

注13 12体というのはグループ設定したときの一団で、Guardianは固定攻撃力がないため、必ず増援を付けなければならない。ちなみにGuardian 12体の攻撃力は240であり、その数値はSiege Mode Tankとほぼ同等である。

初アタックでSiege Tankで攻撃してきた。タワーの対空能力もSiege Mode Tankのほうが高い。たどは壊滅されるのを待つだけだ。



マップ中央部における、敵後援部隊増援士との対決。戦いは激しいを覚悟してよく



敵から降参のメッセージが届いた。撃破したらゲームから降りることになっている

何度も見て、勝利コンインドは気分がいい。勝利の瞬間は感動といったところで、同じ目だけ敵のコンインドを見せられたことになるのだ。



STARCRAFT Tips集

STARCRAFTでは、アビリティの知識や操作テクニックのちょっとした差が、勝負を分けることもある。前回紹介できなかったテクニックや、新たに分かった情報をまとめて紹介しよう。

資源採取に必要な作業用ユニットの数

どれくらい作業用ユニットを作ったらいのか、悩まないうちは留むことだろう。原則として、ミネラルの坑やガスのそれを、複数の作業用ユニットがいっぱいに採取することはない。資源を採り、生産拠点に運ぶのにかかる時間を計算に入れ、すべてのミネラルの坑とガスに、常に作業用ユニットがいる状態にするのがベストである。生産地点と資源の距離によって変動するが、「ミネラルの坑の数×2」にガス回収のための3をプラスした数字が、資源採取に必要な作業用ユニットの平均的な数である。

Cloak Wraithを見破れ

敵のCloak Wraithの登場を受け、Detectorがないからといって手をこまねてはいないだろうか？ テランならば、Comsat StationのアリディScanner Sweepが、Detectorの効果を持っている。わずかに見える影を頼りにこれを使えば、Nuke（核爆弾）の投下指示を出したCloak Ghostの発見にさえも間に合うはずだ。ザーグの場合、実はQueenのEsnareがDetectorと同等の効果を持っている。Cloak Wraithがいるあたりを狙って撃てば、粘液に包まれたWraithの姿が浮かび上がるのだ。プロトスならば、High TemplarのPsionic Stormで十分対応可能だ。CloakされていてもPsionic Stormの効果はあるので、魔が湧き出しているすきに一網打尽にしてやろう。



Cloakしているにもかかわらずチーム分けに誘われると敵に発見されてしまう。動きも遅くさせられてしまうので、まさに泣き面にハチである。

battle.netのstatsコマンド

ゲームに参加した際のロビー画面で、初対面の相手がいると、強さが分からずチーム分けに苦労するだろう。そんなときはbattle.netのコマンドstatsを使おう。[/stats 相手の名前]と入力すると、相手の対戦成績が詳細に確認できる。

Patrolを活用しよう

通常の移動（右クリックやMoveコマンド）では、移動中に敵から攻撃されても反撃しない。また、多数のユニット同士が衝突する際に、通常の攻撃（右クリックやAttackコマンド）をさせると効率が悪いこともある。標的に集中してくれる反面、標的目指してほかの敵ユニットを回してしまうのである。

Patrolは指示した地点と現在の地点を往復しながら、敵を見つけたと自動的に攻撃するコマンドである。これを使えば、その敵は解決される。また、敵の建物を目標に使用すると、その建物を攻撃しつつ、敵ユニットが近づいてきた場合はそちらへ自動反撃して建物が近づくのである。

Parasiteはこう使え

寄生した相手の視野を見ることが出来るQueenのParasiteは、非常に便利なものである。しかしながら、上級者の相手には買付かれてしまったり、自分の攻撃で寄生したユニットを壊してしまったりすることもある。とっておきの寄生相手は、クリーチャー（無害な生物）だ。クリーチャーをチェックするプレイヤーはまずいないので、発見される可能性は非常に低い。



クリーチャーは敵外と行動範囲が広い。Parasiteしたクリーチャーが、いつのまにか相手の本拠地までたどり着いてしまうこともある。

ラッシュに備えた建物の配置

人数が多く、狭いマップではラッシュ戦となることが多い。相手は作業用ユニットを招くことが多いので、建物は囲いを作るように建てよう。ミネラル、ガス、生産拠点を囲み、建物を壁として使うのだ。STARCRAFTでは先きへ囲ってしまいうようなことはできないが、囲いの中に対地タワーやBunkerを設置したり、建物のすき間にユニットを配置すると格段に防御力が上がる。



建物を壁を作るように守りを固めると、敵は建物のすき間からしか侵入できない。敵が作業用ユニットだけで攻めて来た場合は、かなり有利に戦うことができるだろう。

Set Rally Pointも使ってみよう

Set Rally Point（集結場所の設定）は、生産を行う建物から使うコマンドなので見落としがちだが、便利なものである。通常はユニットが生産されると、その建物の真下にどんどんたまってしまうが、Set Rally Pointはその場所を任意に決められ、Rally Pointを定めれば、ユニットは生産されると自動的にそこへ移動するので、操作の手間が大幅に軽減されるのである。



左が通常で、右がSet Rally Pointを使った場合である。それぞれのBarracksのRally Pointを同じ場所（画面左上）に設定したため、Marineが1秒も自動的に集結している。

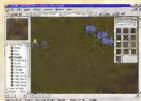
キャンペーンエディターの使い方とマップ作成のコツ

STARCRAFTの世界 キャンペーンエディターで広がる

STARCRAFTのキャンペーンエディターは、対戦用マップはもちろんのこと、シングルシナリオのような凝ったマップまで作ることができる優れたモノだ。このエディターを使えば、君が作ったオリジナルマップがbattle.netでスタンダードになる、なんてことも夢ではない。対戦用マップとシナリオマップ作成のためのポイントを解説するので、ぜひともトライしてほしい。

ユーザーの力が ゲームをより面白くする

ネットワークゲームの名作は、ユーザーが支えていると言っても過言ではない。マップやスキン(キャラクターの見た目)など、ユーザー作成のデータがゲームをより磨きあげていくのである。STARCRAFTの前身である同社のWARCRAFT IIにおいても、ユーザーが作成した優れたマップが対戦のスタンダードになっていた。このようなデータはホー



キャンペーンエディターはマップの編集にも使えてくれる。戦の基本的なルール、本拠地以外の資源地の配置は重要だ。知らないマップで対戦する際は、参加者へ一声かけて確認する時間をもちよう

シナリオマップで選んだことはなければ、必ず同じ国ものを選びとみよう。facemorphのフォルダーには、フットボールやカレースゲームから、バックマンのようなゲームシナリオまで付いている



ほかのプレイヤーが作成したシナリオマップが欲しい場合は、バブルゲームに申請してみよう。[Use Map Settings]のゲーム名は、興味を引かれるものが良い

ムページを通じて配布されるのが通常であったが、STARCRAFT IIにはマップデータを送受信する機能が付いている。マルチプレイへ参加すると、チーム分けなどを行うロビー画面へと切り替わる。ここでホストのプレイヤーから、このゲームで使うマップを持っていない人へ、自動的にマップが送信されるのである。マップ探しやインストールの手間が一切からず、ユーザー作成のデータがスムーズに配布されるように配慮されているのだ。

キャンペーンエディターで作ることができるマップは、対戦用マップとシナリオマップ(カスタムマップ)に分けることができる。対戦用マップは、マルチプレイでスタンダードなゲームを行うためのマップで、地形、資源、各プレイヤーのスタートポイントを設定したものである。一方のシナリオマップとは、STARCRAFTをアレンジして遊ぶためのマップで、ユニットの能力変更や、イベントなどが設定されたものである。アイデア次第では、スタークラフトをまったく別のゲームとして楽しむことができるのだ。

対戦用マップのコンセプトを考えよう

マップを作る上で最も重要なのは「どのような遊び方をするのか」というコンセプトである。対戦用マップを作成する際のポイントをいくつか挙げておこう。

1 人数と対戦方法

4人用のFFA(Free For All)や、8人用で4 vs 4を想定するといったことで、ゲームの性格が決定される。設定可能人数は2~8人。対戦方法はFFAか二つのチーム(同盟)に分かれるのが主流だ。

2 マップサイズと各プレイヤーのスタート地点

人数や地形との兼ね合いがあるものの、サイズが小さく、互いのスタート地点が近いマップほど、序盤のワッショウ戦が激戦を決める。マップサイズは、エディターで使われるグリッド(格子)を単位として表され、縦横それぞれ、64、98、128、192、256の中から設定可能となっている(ちなみに、各種族の生産拠点が4x3の大きさである)。

3 地形

地上ユニットが進入不可能な、海や宇宙空間といった地形、くぼみや高台による高低差が設定可能。侵略ルートの想定によって、マップの特徴が決まってくる。例えば、地上ユニットが進入不可能な地形が多いと必然的に空中戦がメインとなり、侵略ルートが限られたものであれば中央で激突するタイプになる。

4 資源

各プレイヤーの本拠地の資源量と、それ以外の資源が設定可能。本拠地の資源量は、ゲーム展開の流れを左右する。例えば、豊富なミネラルと複数のガスが本拠地にある場合は、じっくりと構えたパワープレイ型となるが、逆に少ない場合は、ほかの如くを早期に押さえることが重要となるゲーム展開を導く。

本拠地以外の資源は、数と場所およびその量の設定で違いが生まれる。各プレイヤーの本拠地の近くに確保しやすい資源を設定したり、マップ中央部にしか資源を置かず、確保をめぐって争いが生じようとするにしたりすることで、ゲーム展開に違いが生まれるのである。

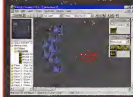
三つのポイントを参考にして 対戦用マップを作ろう 操作自体は簡単な

まずは、ファイルの新規作成を行い、サイズと地形のタイプを選択しよう。ここでいう地形のタイプとは、マップの雰囲気を決定するもので、ジャングル風のもの(Jungle world)や宇宙空間を舞台としたもの(Space Platform)などが選択可能となっている。

基本となる手順は次のようになる。まず地形やオブジェクトなどの設定を行うレイヤーを選び、次に各レイヤーのパーツを選択してマップに置いていく。レイヤーに関連する部分も同様に、設定を行うプレイヤーを選んでから、ユニットや建物、スタート地点などを設置していく。マウスを使って地形やユニットを置いていくので、ペイントツール感覚で使うことができる。

POINT 1 各プレイヤーの資源と スタート地点の設定

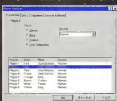
まずプレイヤー1を選び、次にBrush/パレットからスタート地点(Start Location)を選ぶ。スタンダードなゲームタイプを選べば、ここに自動的に生物生産点が出るので、建物を置く必要はない。続いてBrush/パレットから資源(Resources)を選び、ミネラルとガスを選び置いていく。作業用ユニットがスムーズに採取できるように、ミネラルは少し空きを開けたり、ずらすして設置した方がよい。ミネラルやガスを右クリックすると、その量を変更することもできる。



プレイヤーごとに
スタート地点、
資源を設定
する

POINT 2 プレイヤー設定

各プレイヤーの種族(Race)の設定。操作者をコンピューターか人間に設定する。操作は、メニューのPlayerからSettingsを選択する。対戦用マップを作る場合は、参加プレイヤーの種族をユーザー選択可能(User Selectable)にし、操作(Control)を人間(Human)に設定するだけでよい。シナリオマップにチャレンジする場合は、ここでユニットやアビリティの使用を制限したり、最初からアビリティが使えるように設定を変更することができる。



種族だけでなくユニットやアビリティの設定も可能だ

レイヤー(Layer)の選択

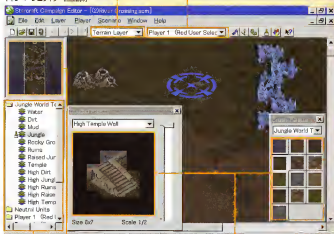
レイヤーには以下の5つのタイプがある

- ・Terrain Layer: 地形の設定
- ・Doodad Layer: オブジェクトや高低差をつなげる道路の設定
- ・Unit Layer: ユニットの設定
- ・Location Layer: 各プレイヤーのスタート地点の設定
- ・Fog of War Layer: 実際のプレイ時の視界確認

プレイヤー選択

設定対象となるプレイヤー(1-8)はここから選ぶことができる。各プレイヤーは色で分けられ区別可能

キャンペーンエディター画面説明



ツリー形式のショートカットメニュー

こちらからも、地形、ニュートラルユニット、各プレイヤーのパーツにアクセスできる。ニュートラルユニットにはクリーチャー(無害な生物)や資源のパーツが入っている

ミニマップ

マップが縮小されて表示される。全体のバランスをここで確認する

パレット

BrushとDoodadの2種類があり、実際のグラフィックを見ながらパーツを選択できる。高低差のあるマップを作る場合は、Doodadに入っているパーツを使えば盛り付けできるように設定可能だ

POINT 3 フォース(Forces)設定

各プレイヤーの関係を決定するもので、操作はメニューのScenarioからForcesを選択する。標準の対戦用マップを作る場合は、Force 1に全プレイヤーを収め、スタート地点がランダムになるように[Random Start Location]にチェックを入れておこう。シナリオマップの場合は、最大敵対の敵対するフォースにプレイヤーを分けることができる。また、そのフォースに属するプレイヤー同士に、同盟(Allies)や視界共有(Shared Vision)を設定した状態で、ゲームが始まるようにすることも可能だ。



最大敵対のゲーム(Forces)を設定できる

オリジナルシナリオを作ろう

プログラムの知識を必要とせずに、ゲームのシナリオを作成できるのがSTARCRAFTのキャンペーンエディターだ。シングルプレイのための凝ったシナリオも、もちろん作成することができる。シナリオを楽しむためには、ゲームタイプに「Use Map Setting」を選べばよい。ロールプレイング風のシナリオや映画「スターシップ・トゥルーパーズ」を題材にしたシナリオなどが、すでにユーザー間で流通しつつある。

プログラミング知識不要のイベント生成システム

ScenarioメニューのTriggers(トリガー)は、シナリオマップのイベント生成を行うためのメニュー項目である。その仕組みは簡単で、プログラミングの知識がなくてもストーリーの組立てさえできれば、だれでも簡単に扱うことができる。基本的には「だれ」「何を」「した」「どうなる」の記述を繰り返すだけだ。

トリガーは、各プレイヤーまたは全プレイヤーに対して設定できる。ゲームタイプがTeam Meleeとされているシナリオでは、個々のForce(チーム)に対しての設定も可能である。しかし、6人用のマップで5プレイヤーしか参加していない場合は、最後のPlayer 6に設定されたトリガーは機能しない(コンピュータプレイヤーに設定されているば動作する)。つまり、設定するプレイヤーの選択には「そのプレイヤーがゲームに参加していたら」という条件が付加される。

また、そのプレイヤーのゲーム内容に反映させるようなトリガーやアクションもあるので、プレイヤーの設定は重要だ。Triggersウィンドウで[New]ボタンを押すと、どのプレイヤーに設定するトリガーなのかを選択するチェックボックスが表示される。このチェックボックスは複数選択可能で、チェックされたそれぞれのプレイヤーに設定するトリガーとして作成できる。



トリガーやイベントには特定のプレイヤー(即ちプレイヤー)にだけ対象にしたものがあるもので、プレイヤー選択はよく考えて行うようにしよう。もちろんAll players 1で設定して、それ以外のプレイヤーにコピーするという方法も可能だ。

トリガーを設定するプレイヤーを選択して[次へ]ボタンを押すと、どんな条件によって発生するイベントなのかを記述するウィンドウが表示される。これが本来のトリガー(きっかけ)の意味するところである。トリガーとして設定できる条件は、トリガー表を参照してもらいたい。いかに多様な条件付けが可能であるかが分かるだろう。発生するイベントに複数のトリガーを付加することも可能で、例えば「現在のプレイヤーが100%ヘルド保有していて」なおかつ「現在のプレイヤー所有の指定したユニットが倒された場合」というような設定もできる。



イベントの追加・変更のほか、ファイルへのセーブまたはロードもできる。同じようなシナリオマップを作成するとき便利に、シンブルなウィンドウだが、シナリオエディターの最も重要な機能を営んでいる。



トリガーを設定し終えたら、次はイベントを記述するウィンドウとなる。発生させるイベントも、ゲームの進行に関するほぼすべてのイベントが設定可能である。ユニットのアニメーションや音声の再生までが可能で、本格的なシナリオの作成にも十分な機能があると言っても過言ではない。設定可能イベントについては、イベント表を参照してほしい。トリガーと同様に複数のイベントを同時発生させることも可能だ。

トリガー表

	プレイヤー	ユニット/建物	場所	その他
ACCUMULATE ALWAYS	特定の資源がたまったら	指定	指定	資源
BUILD COMMAND	特定の建物を作ったら	指定	指定	指定
COMMAND THE LEAST AT COMMAND THE LEAST AT	建物の数、ユニット数が最小ならば	指定	指定	指定
COMMAND THE MOST AT	建物の数、ユニット数が最大ならば	指定	指定	指定
ELAPSED TIME	タイマーの経過によって	指定	指定	時間
HIGHEST SCORE	ゲーム開始からの経過時間によって	指定	指定	スコア判定
KILL	殺せば	指定	指定	指定
LEAST KILLS	敵ユニット破壊数が最小であれば	指定	指定	指定
LEAST RESOURCES	資源量が最低であれば	指定	指定	資源
MOST KILLS	敵ユニット破壊数が最大であれば	指定	指定	指定
MOST RESOURCES	資源量が最高であれば	指定	指定	資源
NEVER	テスト用	指定	指定	指定
OPPONENTS	相手(船)の状態によって	指定	指定	敵スコア判定
SCORE	得点の値によって	指定	指定	スコア判定
SWITCH	スイッチの数値によって	指定	指定	スイッチ



さて、このキャンペーンエディターはWARCRAFT IIのマップエディターの機能よりも向上しており、これを利用して追加シナリオ集も公開/非公認に関わらず、多数発表されることと思う。もちろん、本誌読者によるオリジナルマップにも期待している。これはと思う白眉ができれば、ぜひ編集部までまでフロッピーまたは電子メールでご送付いただきたい。

STAR CRAFT

力作オリジナルマップレビュー

Gem of Power Post Final v 1.02

ロールプレイング風のシナリオだ。各プレイヤーは「宝石」を獲得するために敵と戦わなければならない。担当するユニットは、ユニットを移動したBeaconによって選択できる。また、途中アップグレードできるBeaconもあり、ゲーム内容に変化を与えている。難易度はそれほど高くはない。



Godzilla

耐久力と攻撃力を凶暴なまでに増強したモンスターユニットと、ごく普通のテランユニットの攻防。もっともテラン側の設定数は膨大で、資源もほぼ無制限である。どちらでプレイするとしても、ストレス解にぴったり。



StarCraft Troopers v 1.5

何ユニットかの部隊を引き連れて、敵ザーグの攻撃から30分間生き延びる。マップ中心部に基地があり、ユニットの生産と補充が可能だ。時間が経過するにつれて、敵の攻撃は強力になっていく。映画「スターシップ・トゥルーパーズ」のバロディッシュく、ウジャウジャとわくザーグユニットに注目。



アクション表

アクション名	プレイヤー	ユニット	場所	その他
CENTER VIEW	ある場所へ画面表示位置を中央に設定する		指定	
CREATE UNIT	ある場所へユニットを生産する	指定	指定	
CREATE UNIT WITH PROPERTIES	ある場所へ指定した属性のユニットを生産する	指定	指定	ユニットの属性
DEFEAT	勝利			
DISPLAY TEXT MESSAGE	テキストを表示する			テキスト
KILL UNIT	ユニットを破壊する	指定	指定	
KILL UNIT AT LOCATION	ある場所へユニットを破壊する	指定	指定	
LEADER BOARD (CONTROL AT LOCATION)	一覧表示をする(ある場所でのユニットまたは建物)	指定	指定	ラベル
LEADER BOARD (CONTROL)	一覧表示をする(ユニットまたは建物)	指定	指定	ラベル
LEADER BOARD (CREG)	一覧表示をする(資源採取の達成単位)	指定	指定	ラベル
LEADER BOARD (KILLS)	一覧表示をする(破壊数)	指定	指定	ラベル
LEADER BOARD (POINTS)	一覧表示をする(ポイント)	指定	指定	スコア表示、ラベル
LEADER BOARD (RESOURCES)	一覧表示をする(資源)	指定	指定	スコア表示、ラベル
LEADER BOARD GOAL (CONTROL AT LOCATION)	一覧表示をする(ある場所でのユニットまたは建物)	指定	指定	ラベル
LEADER BOARD GOAL (CONTROL)	一覧表示をする(ユニットまたは建物)	指定	指定	ラベル
LEADER BOARD GOAL (KILLS)	一覧表示をする(破壊数の達成単位)	指定	指定	ラベル
LEADER BOARD GOAL (POINTS)	一覧表示をする(ポイントの達成単位)	指定	指定	スコア表示、ラベル
LEADER BOARD GOAL (RESOURCES)	一覧表示をする(資源の達成単位)	指定	指定	スコア表示、ラベル
LEADERBOARD COMPUTER PLAYERS	コンピュータプレイヤーの一覧表示			一覧
MINIMAP PING	ミニマップ上の位置表示		指定	
MOVE LOCATION	視点の移動	指定	指定	移動先
MOVE UNIT	ユニットの移動	指定	指定	移動先
MUTE UNIT SPEECH	ユニット音声の停止	指定	指定	
PAUSE GAME	ゲームの一時停止			
PLAY WAV	音声の再生			音声ファイル(wav)
PRESERVE TRIGGER	トリガーが完了した状態を保持			
REMOVE UNIT	ユニットの除去	指定	指定	
REMOVE UNIT AT LOCATION	ある場所でのユニットの除去	指定	指定	
RUN AI SCRIPT	コンピュータプレイヤーへの行動指示			
RUN AI SCRIPT AT LOCATION	ある場所でのコンピュータプレイヤーへの行動指示			
SET COUNTDOWN TIMER	カウントダウンタイマーの動作	指定	指定	経過または満了
SET DODGEO STATE	仕掛けの状態	指定	指定	状態
SET INVINCIBILITY	無敵化	指定	指定	状態
SET MISSION OBJECTIVES	ミッションの指示			
SET NEXT SCENARIO	次のシナリオの指定			
SET RESOURCES	資源の分配	指定	指定	資源、資源または資源
SET SCORE	ポイントの計算	指定	指定	経過または満了
SET SWITCH	スイッチの動作	指定	指定	スイッチ操作、状態
TALKING PORTRAIT	会話シーンの表示		指定	会話
TRANSMISSION	送信		指定	音声ファイル(wav)、状態、テキスト
UNMUTE UNIT SPEECH	ユニット音声の再開	指定	指定	
UNPAUSE GAME	ゲーム中の一時停止			
VICTORY	勝利			
WAIT	待機			時間

RAIDER WARS

RAIDER WARS

タイトルどおり、無料で遊べる国内外のネットワークゲームを紹介するこのページ。第3回目の今月は、iMagic Online社のRAIDER WARSを取り上げる。企業間戦争という、風変わりな設定のこのゲーム。滑らかな動作と、細やかなグラフィックの演出が、3D宇宙空間の戦艦を盛り上げる。iSDNではなくとも快適にプレイできるので、これを読んだらすぐに参加するのだ

文/杉山淳一



βテストに参加して 思う存分ゲームを楽しもう

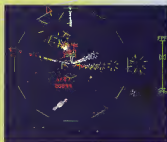
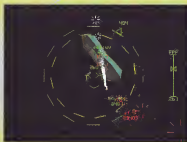
ソフトのβテストは、自動車で言えば新型車の走行試験みたいなもので、通常は一般には公開されない。しかし、ソフトウェアの世界では、一般ユーザーにボランティアとして不具合のチェックをお願いすることがある。ゲームソフトのβテストは、完成度の高い試作品で返るから、とても得した気分になる。

今回の「RAIDER WARS」も5月末現在ではβテスト中であり、インストール後に表示されるREADME.TXTには「不具合が見つかったら報告してください」というメッセージが入っている。運営しているのはiMagic Online社というアメリカの会社だから、メールは英語で書かなければならない。だが、ネットワークゲームの

βテストは、サーバーの負荷のチェックも兼ねているので、ゲームに参加するだけでもβテストとして十分な意義があるのだ。

RAIDER WARSは、コクピット型の3Dシューティング。宇宙戦闘艦を操って、敵とドッグファイトで争うというものだ。戦いの目的は、敵の陣営を撃滅することなのだ。プレイヤー個別のスコアも表示されるので、6月号で紹介した「SUBSPACE」の3D版だとも言える。SUBSPACEは全米で人気が高いせいか、日本からのアクセスだと、応答速度はそれほど良好ではなかった。しかし、こちらはテレホーダイ時間でも動作が速く、3D空間をグリグリと動かせる。だが、Shiftキー+EキーでエンジンをONにして、一、=キーでスロットルの調節をしながらでないと移動できないので(移動方向はマウスカーソルで指示する)、キーボードでの操作はちょっとツラい。操作キーはメインメニューのSETUPで、自分の好みにカスタマイズできるのだが、やはりジョイスティックのほうが操作しやすい。

ゲームの設定は、宇宙時代の企業間戦争である。移民時代の領土拡大戦争が終結した銀河系では、宇宙開発企業が資源を求めて競争していた。その中でも、宇宙ステーションを本拠地とする巨大な通商貿易会社OCI(Osis Consolidated Industries)、最も進んだ技術を誇る国際組VSC(Vaught Systems Corporation)、高温の小惑星での採掘技術に長けた資源会社HMG(Hast Mining Group)の3社は、互いに果敢取りを画策して争っていた。そんな中、ついには豊富なイリジウム鉱を持つ小惑星地帯「Hast Belt」が3社が武力衝突する事象となってしまう。プレイヤーは各企業の中の、いずれかの雇い兵となって、ライバル企業を駆逐するために戦うのだ。



右戦艦の光景は花火のように入り、左戦艦の戦艦と戦艦が衝突する。コクピットは、遠くに聞こえる爆発音とアラーム音に支配される。なお、戦艦とコクピットの視界は異なる。

三つともえの企業間戦争勃発
スムーズに移動できる3Dの宇宙空間で
スペースシップを乗りこなせ

Information

OS: Windows 95
CPU: Pentium 60MHz以上
メモリー: 16MB以上
グラフィック: 10MB以上
サウンド: 16000Hz以上
ビデオ: DirectX9.0とビデオカード
ジョイスティック推奨

フューチャ

ゲーム展開のプロセスを確認したら いよいよ出撃だ

ゲーム遊ぶ(βテストに参加する)ためには、アメリカのiMagic Online社のRAIDER WARSホームページ(<http://www.imagiconline.com/games/raiderwars/>)にアクセスしてデータをダウンロードしよう。まず、RAIDER WARSのソフト本体と、iMagic Online社のゲームサーバーへのアクセスプログラムだ。気を付けたいのは、アクセスプログラムのインストール中にレジスト画面が出てくるが、RAIDER WARSのβテストをするだけなら、レジストしなくても大丈夫だ。ゲームをスタートさせると、任意のIDとパスワードを入力するだけだよ。

忘れてはならないのが、DirectXだ。このゲームは3Dが売っており、プレイするためにはDirectX3.0以上が必要。Play Onlineの読者なら、すでにインストール済みだとは思いますが、もしまだたまたま今月号の付録CD-ROMからインストールしよう。

ゲームの起動方法は説明がある。スタートメニューからプログラムを起動する方法と、RAIDER WARSのホームページで「PLAY」をクリックする方法だ



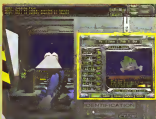
3Dなのに アメリカのサーバーなのに このスムーズな動き

このゲームのすごいところは、「これで本当にアメリカにつながっているのか!」と思えるほど動作がスムーズなことだ。景色は滑らかに流れ、敵に撃たれてバランスを崩すと機体がクルクル回ってしまう。ちなみにこうした場合、ジョイスティックをしっかりと握って加速すれば、機体を立て直すのは簡単だ。

グラフィックの演出も凝っている。数機が入り乱れている戦場に行くと、誘導ミサイルの軌跡がいくつもスワッシュと伸びて集束していく様子や、機体射撃の弾道が見える。こうした視覚効果によって、戦場に近づいていくほど戦いへの高揚感は増していくのだ。

画面左上にはチャットラインがあって、ここで仲間たちと連絡を取り、敵部隊を囲い込んだりすると楽しい(もちろん会話は英語)。英語を使いこなせなくても、だれからメッセージや指示があるかもしれないから要チェックだ。

キーボードでの操作の場合、慣れないうちは操縦にいくかもしれないが、ヘルプに操作キーのセッティングが分かりやすく表示されているので、それを参照するといい。スペースシップをうまく乗りこなせるよう



フリーフィングルームでは、ゲームに関するすべての設定を行う。部屋ではまだ図解でできない、一つの機体と他人の出入り、船体と攻撃の位置関係をするウィンドウもある

ゲームが始まると、航空母艦のフリーフィングルームを模した画面になる。画面右側の端末機で使用する機体や、参加する陣営(空母)を選べる。画面左には、現在自分が乗船している空母の外側を映した窓があり、敵の来襲の様子が分かる。

カタバルトから戦場に出ると、いきなり真っ暗な宇宙に放り出される。まずはコントロールを戻して、レーダーで状況を把握する。その後、Tabキーで目標物体を決定。目標物体は、色と数字と矢印で示されている。色は陣営を表している。目標物体の所属する陣営は赤、黄色、緑で示されており、白は陣営に関わらずミサイルを表している。自分がどの陣営に所属しているかは、機体選択画面の縦間隔の色で分かる。味方を攻撃するとひんじゅくを貰うので気を付けよう。目標物体の数字は自分との相対距離だ。数字が小さいほど、目標物体は自分と近い位置にある。数字が目まぐるしく変わっていたら、それは交戦中の機体なので、早速そこを目指して飛ばそう。

になれば、RAIDER WARSの世界にのハマること間違いなしだ。ちなみにゲームを終了するとき、右クリックを押したまままで、カーソルをEXITに合わせ、左クリックする。

さあ、宇宙を翔ける企業戦士となって、出世街道(がイントランキン)まっくくらだ!



敵機破壊されるとフリーフィングルームに戻る。弾薬がなくなったり、ダメージが大きくなったり空母に撃たれたりする場合は、退出ボタンを押して、ランキン(無敵で自分の能力を確認しよう)



画面上部には8種類の、攻撃型や防御型などの性格付けがなされている。敵の攻撃を受けている空母から出撃する時は、機体タイプを選ぶようにする。機体は選べるが、スプリットスクリーン(Split Screen)は見えない。しかし、ホームページでの機体説明で書かれているように、この機体ではよく見えない。敵と交戦する機体が少ないからだからだ

ハマリ度ランキン 組メダル

ストレスなく動く機体感度秀逸。β版ながら完成度も高いゲームなんだけど、永遠にβテストが続くわけないんだよね。ワーッとタダなら金メダルあげてもいいけれど、



STOLEN SONG for Win95

ストールン ソング フォー ウィン95

あの布袋と共演できる ギターリズム・アドベンチャー

文/杉山一

体中でリズムを感じて
付属の電子ピックでハジケろっ

「どんなものでもギターになっちゃう」というテレビCMでおなじみのプレイステーション用リズムギターゲーム「STOLEN SONG」が、同もなくWindows 95版でも登場する。

このゲームのユニークなポイントはコントローラーだ。パッケージに付属している電子ピック(V-PICK)に振動を与えると、コンピュータへリズムデータが入力され、ギターが演奏されるという仕組みだ。

電子ピックはその名のとおり、コードの付いたピックなのだが、見たところボタン類やスイッチが無く、もっとも入力装置っぽくない。ただし、これを持って机や壁をコンコンとたたくと、確かにコンピュータから音が出ている。きっと中身は振動センサーみたいなものだろう。しかも、かなり繊細な作りになっていて、振り回しても入力されないが、たたけばちゃんと入力されるのだ。実は初めて遊んだ時は、カンでいてガツガツとたたいてしまったけれど、もっと軽くノックしても大丈夫だ。軽く叩いてチャーンチャーンとやるのがコツみたい。テーブルの上にボールペンを置き、左手で押さえ、右手に持った電子ピックでボールペンの上を往復させると具合がいい。さらに、Windows 95版ではキーボード(文字を打つほう)での入力もできて、私には使い慣れたマイケル・バウの方の方が良いスコアだった。ちなみにキーボードにもコツがあって、大きなスペースバーやシフトキーと連打がしにくいので、中央の小さなキーが良く、二つのキーを使って連打すれば、かなりのテクニシャンになれる。

ピックやキーボードで入力されるのはリズムデータだけで、音階は自動になっている。まあ、打楽器感覚でギターの音を出せるのが、これが以外と楽しい。いや、この難しさは遊ぶ人によってバラツキがあるだろう。

実際の有線の演奏で、画面上的リズムのキューに合わせてリズムを打ち込んでいけば、自分が布袋のバンドメンバーになっているような気分だ。何度も練習してうまく演奏についていけると、すごくうれしい。私とはとても音痴だし、リズム感覚もまるで無いから、しんどかったけれど、音楽が好きで、しかもこの作品に出演している布袋寅泰さんのファンなら、もう楽しくてたまらないだろう。という



対戦モードはギターとドラムでのセッション。もちろん、布袋も参加してくれる。勝った負けたというより、楽しもうまく演奏できたかという感じ

のも、ゲームで使われる曲は布袋さんのヒットナンバーばかりで、しかも、このゲームでしか聞けない新曲も収録されているからだ。できることなら、いろいろなアーティストのファン向けにX-JAPANバージョンやGLAYバージョンなどもあるといいし、個人的には尾崎豊も欲しいところだ。

パーティーでも盛り上がる 音楽は世界の言葉!

ゲームはライブ中に誘拐された布袋を助け出すため、リズムセッションで戦っていくという愉快なアドベンチャーと、2人プレイのセッションバトルがメインだ。リズム感覚というのはだれにでもあつて、技術的にもレベルが高いので、パーティの余興として遊ぶのが長寿に楽しい。

個人的な話になるけれど、もうすぐアメリカから友人が遊びに来るので、ぜひこれで遊んでみたい。レーシングゲームやスポーツゲームと同様、音楽の壁を気にしないで遊べるからだ。セッションバトルは2人対戦で、1人はギター、もう1人はドラムを担当し、同じ曲を演奏する。うまくセッションできたら、ものすごくうれしいのだ。このうれしさをほかに例えたと、カラオケのデュエットでコーラスがバツリ決まった瞬間のような気持ち良さだ。

いや、自分でプレイするよりも、友達と遊んでいるのを見ての方が楽しいかもしれない。見てごらん、リズムに夢中になっている、ものすごく表情になっているから(笑) なお、発売元の東芝EMIのホームページ(<http://www.toshiba-emi.co.jp/>)では、発売当日からインターネットでハイスコアを争うイベントを開催する。腕に覚えのある人はぜひ挑戦してほしい。



アドベンチャー画面では、さまざまな曲調でリズムバトルが楽しめる。この曲は布袋寅泰が歌う曲で、次第に布袋のビジュアルが変換されていくという。このほか、エンターテインメントを演奏しないと聞かないアリア、観客を感動させないと聞かないステージもある



販売元 東芝EMI株式会社
価格: 6,800円
OS: Windows 95
CPU: Pentium 60MHz以上
ビデオ: 640×480ピクセル、256色以上
メモリー: 16MB以上
CD-ROM: 10MB以上
CD-ROMドライブ: 2倍速以上(4倍速以上推奨)
サウンド: 16bit以上のPCMサウンドが再生できて、MIDI対応の
ハードウェア・ソフトウェア
発売日: 7月8日

特集2

LOW COST & HIGH PERFORMANCE

ネットワークゲーム用マシンとして見る

1000ドルPC 全方位チェック

「1000ドルPC」という言葉の響きから、
“コスト削減優先で作られた一
昔前のノーマルPentiumを搭載し
たマシン”などという印象を持っている方
はいないだろうか。しかし、現在販売されてい
る1000ドルPCと呼ばれているジャンルのパソコ
ンには、MMX Pentiumを始め、Pentium II を搭載し
ているマシンもある。また、インテルは1000ドルPC向けに
CeleronというCPUを発表し、早くもこのCPUを搭載したマシン
が店頭に並び始めている。つまり、1000ドルPCは、コストとパフォーマ
ンスを両立したバランスの良いパソコンと言え、ネットワークゲームを始めるに
あたって、選択肢の一つになり得る。

そこで編集部では、1000ドルPCを「店頭での実売価格が15万円以下のパソコン」と
定義し、国内で手に入る10機種を集めた。ネットワークゲーム用のマシンとして使うことを主眼
に各機種をレビューし、ゲームを用いたベンチマークテストも実施した。この特集を読めば、最新
1000ドルPCの真のパフォーマンスが分かる。

文/清水理史

ネットワークゲーム専用パソコンを導入せよ!

1000ドルPC Overview 最新製品はどこまで使えるか

MMX Pentiumの値下がりや、AMD K6、WinChip C6などの台頭、そして次世代CPU「Celeron」の発表と、今や低価格CPUの出現で確固たる地位を築いた1000ドルPC。ヘビーに使い込むには難点もあるが、ネットワークゲームの世界に入っていくとどうしているユーザーには格好のパソコンである。このボーナス時期を機会に、手軽に購入できる選択肢として、またはネットワークゲーム専用のセカンドマシンとして、どれほどの実力があるのか検証してみよう。

日米比較1000ドルPCの現状

——確実なニーズのあるアメリカでの市場——

1997年からアメリカで異常な盛り上がりを見せている1000ドルPC。クリスマス時期には、パソコン全体の売り上げの約40%が1000ドルPCだったというのだから、その勢いには驚かされる。現在も売り上げは好調で、すでに売れ筋のパソコンは、ハイエンドパソコンから低価格パソコンに完全にシフトしたといったところだ。

一方、日本では、いまひとつ盛り上がり欠けていたというのが正直なところだ。1997年の統計を見ても、売れているのは高価なノートパソコンばかりで、デスクトップパソコンの伸び率はマイナス。1000ドルPCの売り上げに至っては微々たるものだった。これは、「せっかく買っただけなら高性能なものを」という、高戦志向の強い日本人の性格をよく表した結果と言える。確かに初期の1000ドルPCは、安いというのだけが取りえで、性能は決して褒められるものではなかったことも事実だ。

アメリカのパソコン通販ウェブ「Mini-Warehouse」のホームページ。499ドルのパソコンが販売されている

——高性能CPUの登場で日本も受け入れの土壌広がる——

しかし、1000ドルPCの状況は、ここに来て大きな変化を見せている。初期の1000ドルPCは、CPUにCyrix社のMediaGXを搭載したコンパクトPresario 2210のように、インターネット用端末としてデビューした。現在では、インテルのMMX PentiumやAMDのK6といった高性能なCPUを搭載した機種も多く、ビジネス、家庭用とどんなシーンでも処理能力が問題にされることはなくなった。「価格は安い、性能はいまいち」というイメージは、ここに来て完全に払拭されたわけだ。

しかも、1000ドルPCはラインナップも豊富となり、各メーカーからさまざまな機種が登場している。コンパックやエプソンインテルなどの国内外のメーカー、およびショップブランドのパソコンなど、合わせて数

十機種もラインナップし、ユーザーの選択肢も広がったと言える。

このように1000ドルPCは、国内でもようやく受け入れる土壌が完成してきた。今や初心者も手軽に購入したり、セカンドマシンとして購入するには最適なパソコンであると言えそうだ。これからネットワークゲームを始めようとしている人や、メインマシンとは別にネットワークゲーム専用パソコンをそろえようという人には、見逃せない選択肢の一つだろう。

ただし、1000ドルPCと言っても、ドル換算する関係上、国内では少し高めの価格になってしまうので注意しておきたい。ここでは、実売15万円以下、またはディスプレイ込みで20万円以下のパソコンを1000ドルPCとして定義してみた。



図中の1000ドルPCはAMD搭載マシンともなる。1997年発売のPresario 2210。14インチモニターと33.6cmのセグメントで構成されている



ネットワークゲームに要求されるスペック

さて、このような1000ドルPCの中から、ネットワークゲームに適した機種を探す際には、どのような点に注意すればいいのだろうか。もちろん、パソコンである以上、すべてのスペックが高性能であることも大切だが、特にネットワークゲームに関しては、CPU、ビデオカード、サウンド、モデム、そして拡張性に注目しておきたい。

CPU 200MHzクラスは欲しい

まずCPUだが、これはパソコン全体の処理能力を決定する最も重要な部分である。前述したように、初期の1000ドルPCではMediaGX 180MHzクラスが一般的だったが、これでは現在発売されているゲームを満足に動かすことは、まず不可能。現在では、MMX命令をサポートしていることが最低条件で、MMX PentiumもしくはAMD K6やWinChip C6などの200MHzクラスのCPUは欲しいところだ。

もちろん、Pentium II なら言うことはないが、これは価格が高くなるのが欠点。むしろ、同じインテルのCPUであれば、4月に発表されたばかりの「Celeron」が注目だ。Celeronは、Pentium IIと同レベルを持ちながら、CPUカートリッジと2次キャッシュを省くことでコストを下げたCPUである。2次キャッシュがないため多少性能は落ちるが、それでもMMX Pentiumと同程度の処理能力を備えている。現在主流のSlot1アーキテクチャーを採用していることも心強く、今後登場する最新CPUに簡単にアップグレードできる点もメリットだ。

ビデオカード 3D処理対応のチップを選びたい

次に、ビデオカードだが、これはビデオチップがハードウェア3Dアクセラレーションに対応しているかという点に注目したい。ゲームでは3D処理が多用されるため、この機能があるのとないのでは雲泥の差がある。最近ではNvidia社のRiva 128やATIの3D RAGE PROなど、かなり高性能な3D処理に対応したチップもあるので、これらを選択しているのがベストである。

そうであるならば、これら高性能ビデオチップより性能は劣るが、S3のVirge GXやATI 3D RAGE IIといったハードウェア3Dアクセラレーションに対応したチップを搭載する機種を選んでおきたい。注意したいのは、MediaGXやSiS5598など、ハードウェア3Dアクセラレーション自体に対応していないチップだ。これらは、後からビデオカードを交換するぐらいの覚悟は必要だろう。

サウンド サウンドカードの拡張を念頭に

サウンドに関しては、1000ドルPCでは装備していない、もしくはオプション扱いとなっている機種が少なくない。最近のゲームは、サウンドで進行状況などをユーザーに知らせることも珍しくないため、これがないとゲームにならない場合も多い。後からサウンドカードを購入するための費用を用意しておく。

ただし、MediaGXのようにCPU自体にサウンド機能を内蔵しているものや、マザーボード上にサウンドチップを内蔵した機種もある。CPUやチップセットの種類は固定されてしまうが、クオリティ重視というユーザー以外は特に不満に思うことはないので、このような機種を選ぶのも一つの手段。

モデム 56kbpsがISDN導入が望ましい

モデムもサウンドカードと同じように、オプション扱いになっている機種が多い。しかしながら、1000ドルPCクラスでは通常33.6kbpsの内蔵FAX/モデムとなるため、逆に自分で購入の方がいいとも言える。インターネットや電子メールに使う程度なら33.6kbpsでも構わないが、ネットワークゲームでは回線スピードがものを言う。アナログ回線なら最新のV.90対応56kbpsモデム、ISDNなら128kbps通信ができるTAをつなぎたいところだ。

拡張性 空きスロットは二つ以上

最後に拡張性だが、これも重要なチェックポイントである。1000ドルPCは、一般的なパソコンに比べて標準スペックが劣るため、せめてパワーアップできるだけの拡張性がないと、すぐに使えないパソコンになってしまふからだ。メモリーやハードディスクは増設できるか、ビデオカードやCPUは交換できるか、またCPUを交換できるとすれば何MHzまでに対応しているかなどをチェックしておきたい。拡張性が高ければ、さらに重いネットワークゲームが登場してもパワーアップで対応できる。

また、最近ではQUAKE IIなどの3Dアクションゲームを、よりスムーズかつ高速に動かすためにVoodoo2を搭載した3Dアクセラレーターを搭載するのが流行している。このように3Dアクセラレーターなどを搭載するためにも、拡張バススロットに十分な余裕がある機種を選んでおきたい。最低でも3Dアクセラレーター用と前述したサウンドカード用に、PCIバス×1、ISAバス×1、またはPCIバス×2以上の空きスロットが欲しいところだ。



Pentium II をマザーボードに取り付けるためのSlot1。最近では、全般的アーキテクチャーとなっている。



3D、3Dともに高い処理能力を誇るRiva 128。3D性能ではVoodoo2に匹敵するパフォーマンスを誇る。



高性能な3D処理に対応したチップを搭載していると、このようなシーンでも快適にプレイすることができる。(ゲームはQUAKE II)



1000ドルPCに内蔵されていることの多い33.6kbpsクラスのモデムは、ネットワークゲームを快適に行うには物足りない。TA6000 (V.90対応56kbpsモデム)の購入を考えた方がいい。

それでは、これらの点を踏まえて、実際に1000ドルPCの実力をチェックしよう。今回用意したのは、国内外8メーカー、全10機種、1000ドルPCである。

PRESARIO 2240

メーカー名:コンパックコンピュータ

価格:オープン(実売約14万円)

MediaGXからK6へ格段に向上
イーザークエストボタンで
高い操作性を実現

元祖1000ドルPCの「PRESARIO 2210」が1997年秋に登場して、はや半年。その後継機として登場したのが「PRESARIO 2240」だ。

性能面は、旧2210がCPUにMediaGX 180MHzを採用していたのに対して、2240ではAMD K6 200MHzを採用。処理能力は数段向上し、ビデオやサウンドもマザーボード上に別チップ化(MediaGXはCPUに内蔵)され、さらにパワーアップしている。

とはいえ、2240に採用されているビデオチップは2MBのビデオメモリを搭載したS3のTrio64V2/DX。2D

アクセラレーションには対応しているが、3Dはハードウェアで対応していない。処理能力も、旧機のMediaGXよりは向上しているが、やはり世代前のビデオチップという感じは否めない。

3Dを駆使したネットワークゲームでは、画面のスムーズさに欠けるという印象がある。できることなら、PCIバスに別のビデオカードを装着して使った方がよさそうだ。

サウンドは、オンボードにESS1888サウンドチップを搭載しており、スピーカーも本体前面に二つ内蔵されている。前面のイーザークエストボタンにはボリュームボタンもあり、機能性、操作性は非常に高い。スピーカーの音質も、違和感無く聞ける水準なので、外部スピーカーをつなぐ必要はないだろう。

14万円でディスプレイまで付く
充実のゲーム用基本装備

また、Presario 2240の特徴として、基本装備の充実が挙げられる。ゲームポートやUSBポートを装備しており、ジョイスティックなどは、初めから支障なく利用できる。

加えて、実売約14万円という低価格ながら、ディスプレイまで付属している。旧2210に付属していた14インチディスプレイは表面の丸みがかびく、使いに

くかったが、今回から15インチになり、画面も比較的平台でなかなか見やすい。ビジネスソフトなどを使う場合、文字が小さくて見にくいこともあるかもしれないが、ネットワークゲームなら多少迫力に欠けるものの、実用レベルでは困らないはずだ。

ただし、本体サイズが比較的大きいゆわに拡張性が低く、拡張スロットはISAバス×2、PCI/ISAバス×1となっている。しかも、このうちISAバスは56kba対応のFAX/モデムで使用済み。利用できるのはPCI/ISAバス、ISAバスの1スロットずつだ。おおむね装備されているが、空きスロット数に余裕がないので、拡張する場合はよく考える必要がある。

ハードディスクはEIDEの2.1GB。メインメモリは標準で32MBを搭載している。しかし、1メモリは16MBのSDRAMを2本使っており、1本は内蔵、もう1本はマザーボード上の唯一のDIMMスロットに装着されてしまっている。これ以上メモリを増設したいときは、16MBのSDRAMを1本捨ててからになるが、合計で48MBまでしか増設できない。(ただし、サードパーティー製の専用メモリを購入することで、80MBまで増設可能) ネットワークゲーム中心なら32MBでも問題ないが、インターネットエクスプローラー4.0など大量のメモリが必要なアプリケーションを利用するのなら、せめて64MBは欲しい。

1000ドルPCで問題になりがちな、ビデオの能力が低い点は気になるが、サウンドやモデムなどネットワークゲームに必要なものが標準装備されている上、ディスプレイまで付属しているのは評価できる。

ネットワークゲーム入門用に初心者で購入するパソコンとしては、なかなか悪くない選択だ。



独自のイーザークエストボタン。ボタン一押しで、パソコンのスクリーン/音声出力が切り替わり、前面のスピーカーの音量を調節することができる。音声出力はほかの切り換えボタンでは設定できない。(おなじみ) ボタンや「インターネット」ボタンは後述で詳しく紹介。設定しても機能しない。

あの元祖1000ドルPCが
パワーアップして帰ってきた

■スペック

CPU: AMD K6 200MHz
メモリー: SDRAM 32MB
(最大48MB、専用メモリー使用で90MB)
マザーボード: オリジナル
チップセット: intel 430VX
メモリーコントローラ(標準): DIMM×1 (0)
拡張スロット(標準): PCI/ISA×1 (1)、ISA×2 (1)
HDD: EIDE 2.1GB
CD-ROMドライブ: 最大20倍速(マルチセッション)
ビデオチップ: S3 Trio64V2/DX
VRAM容量: 2MB
最大解像度と色数: 1280×1024ドット(256色)
サウンド: ESS1888
USBポート: 2
モデム: 56kba
ディスプレイ: Presario V510 15インチ

*なお、旧1200ドルPRESARIO 2240の価格(PPSARIO 2240)は実売約14万円。

DESKPRO EP 6266C/3.2/W

メーカー名: コンパイクコンピュータ

価格: 17万8,000円

満足できる基本性能
Celeron搭載の
新世代ベーシックパソコン



注目の低価格パソコン向けCPUは Pentium IIにも負けない実力だった

インテルから4月に発表された新型CPU(Celeron)は、コンパイクの「DESKPRO EP 6266C/3.2/W」(以下、EP 6266C)は、これを搭載して注目を集めている低価格パソコンだ。

Celeronは、66MHzのベースクロックを持つPentium IIと同じコアを持ちながら、Pentium II 独特の黒いパッケージと、2次キャッシュを取り除いたものだ。インテルでは、今後のベーシックパソコンのスタンダードを狙っており、現在1000ドルPCで猛威を振るっているAMD K6やWinChip C6に対抗するために、「廉価版Pentium II」としてCeleronを投入した。

2次キャッシュが無いことで、同じクロック周波数のPentium IIに比べてパフォーマンスが落ちるのでは、と心配する人もいるかもしれないが、思ったほど遅くはない。ベンチマークテストのところで触れるが、搭載しているCeleron 266MHzは、Pentium II 233MHzとほぼ同程度の性能なので、ネットワークゲーム用パソコンとして十分な実力を備えていると言えそうだ。

また、Celeronは、マニアの間ではクロックアップ用のCPUとしても注目されている。これまで、Pentium II では2次キャッシュがボトルネックになり、極端なオーバークロックではCPUが安定動作しないという問題があった。しかし、Celeronの場合はこの2次キャッシュがないため、通常のPentium IIよりもクロックアップに対応する幅が広いというわけだ。残念ながら、DESKPROシリーズでは、マザーボード側でクロック周波数を変更できないが、ほかのマザーボードを搭載したパソコンなら、これも実現できるだろう。



これが、インテルの新世代CPU(Celeron 266MHz)。右に出たのと同じように、右大に2次キャッシュが搭載されている。2次キャッシュは標準とされているが、Pentium II 233MHz程度の性能は出る。



右側に表示されている「DESKPRO EP」は、同社のユーティリティで、同社の色設定をカスタムで設定できる。さらにグラフィックの調整なども行うことができる。また、このマザーボードで、ネットワークゲームをするなど、あまりのいじめる必要はない。

拡張などの作業も簡単に行える ドライバレスの本体デザイン

EP 6266Cは、ビデオカードとしてATI 3D CHARGERをAGPスロットに搭載している。OEM向けのビデオカードなので、一般のユーザーにはなじみが無いが、2MBのビデオメモリと3D RAGE IIビデオチップを採用している。3Dアクセラレーションにもハードウェアで対応しているため、3Dネットワークゲームも軽快に動作する。前述のCeleron同様、基本的なスペックはかなり満足できるパソコンだ。

このほか、特徴的なのは、デスクトップ/ミニタワー共用型というユニークなデザインのケースだ。本体のフロントと上部のパネルを外し、フロントベイにあるプラスチック製の金具を押す。これでフロントベイに装着されている周辺機器が簡単に引き出せ、90度回転させて再び納めれば、デスクトップまでミニタワーに変身する。

10分もあれば作業が完了する上、作業中にドライバーは一切使わずに済む。本体の縦横を切り替える作業に限らず、ハードディスクを増設したり、ビデオカードを交換するなどのメンテナンス時にも威力を発揮するだろう。

ただし、440EXチップセットの制限から、DIMMスロットは2本、PCIバスは3本しか装備していない。これだけあれば、実用上はあまり困ることはないが、タワー型としても使えるパソコンとしては、拡張性に少し物足りない感じがする。

基本的にビジネス向けのため、あまり装備が充実しておらず、サウンドはもちろんCD-ROMドライブまでがオプションとなっている。

15インチディスプレイ、CD-ROMドライブ、サウンドがセットされて16万8,000円になる。期間限定モデルの6266C/3.2/CDS15を組むか、19万8,000円と値段は少々高いが、サウンドとCD-ROMドライブを標準装備した6266C/3.2/CDS/Wを選ぶのが現実的だろう。



DESKPRO EPシリーズは、インストールされるゲームプログラム、DirectXのインストール、Windows 95、パソコンの電源がオフになったときに自動的に電源がオフになるという特徴がある。



コンパイクの新しんケースは、デスクトップ/ミニタワー共用型となっているのが特徴的。フロントベイの周辺機器をドライバーを使わずに引き出し、90度回転させて、ミニタワーにも変身できる。背面にも電源、モニタの入出力端子が揃っている。

■スペック

CPU:	Celeron 266MHz
メモリー:	SDRAM 32MB (最大256MB)
マザーボード:	オリジナル
チップセット:	Intel 440EX
メモリーソケット (最大):	DIMM x2 (1)
拡張スロット (空き):	PCI x2 (2), ISA x2 (2), PCI/ISA x1 (1), AGP x1 (0)
HDD:	Ultra ATA 3.2GB
CD-ROMドライブ:	オプション
ビデオチップ:	3D RAGE II C
VRAM容量:	2MB
最大解像度と色数:	1600 x 1200ドット (256色)
サウンド:	オプション
USBポート:	2
モデム:	なし
ディスプレイ:	なし

PIM-GX180DM

メーカー名:高木産業

価格:12万5,000円

ビデオ・サウンドなどが一体化した
MediaGX搭載

1997年、1000ドルPCが登場したところに発売されたのが、高木産業の「PIM-GX180DM」(以下、GX180DM)だ。国内では、1000ドルPCの草分け的存在で、当時は低価格でありながら、パソコン



今回紹介した中では、まだ1層構造の4倍速のビデオカードが搭載されている。ビデオチップと音源チップは、ビデオCD6でも使用に耐えられるよう

に必要な機能をすべてそろえている点に注目が集まった。GX180DMに採用されているCPUは、MediaGX 180MHz。このCPUは、メモリコントローラーやPCIインターフェース、ビデオ、サウンドといったパソコンに必要とされる機能をすべてワンチップ化している。マザーボード上のチップ数が少なくなるため、ローコストでシステムを構築できる。

1000ドルPCが登場した当初は、ほとんどの機種がこのCPUを採用していた。ところが、MMX Pentiumの値下がりや、AMD K6、WinChip C6などの低価格CPUの登場で、今や1000ドルPCの中でも少数派となってしまった。パフォーマンスはPentium 133MHz程度なので、3Dグラフィックを駆使したネットワークゲームや、インターネットエクスプローラー4.0と統合したWindows 95を動かすのは、少し難しいような気がした。

ビデオも、MediaGX内蔵のもので3Dアクセラレーションに対応していないので、「QUAKE II」などのネットワークゲームは、あまり高速に動作しない。もともと、インターネット専用端末として開発されているので、あまり多くを望むのは酷というものだ。

大画面テレビにもつなげられる
ビデオ出力端子

前述のとおりMediaGXは、ビデオチップやサウンドチップをCPUに内蔵しているため、パソコンの機能としての不足はない。このほかにも、33.6kbps対応のFAX/モデムも内蔵しており、買ってすぐにインターネットに接続できる。ジョイスティックポートも標準で用意されているので、周辺機器に関しては、後から何も増設する必要はないだろう。

また、標準で15インチディスプレイも付属するが、

パソコン本体の背面にビデオ出力端子がついているため、パソコンの画面を家庭用のテレビに出力することも可能だ。パフォーマンスの問題があるので実際には難しいが、大画面テレビでネットワークゲームを楽しむこともできる。リビングに置いて、家族全員でインターネットやビデオCDを楽しむといった使い方はできそうだ。

拡張性に関しては、あまり多くは望めない。筐体をスリムなデザインにしたため、拡張スロットはPCI/ISAバスが一つしかない。増設するならば、GX180DMの弱点であるビデオカードが考えられるが、これを装着したら、あとは何も増設できないのだ。Voodoo2などの3Dアクセラレーターを搭載するという手もあるが、CPUの処理能力が低すぎて、あまりパフォーマンスが上がるとは思えない。

また、ハードディスクやMOなどを増設するフロントベイにも空きはなく、これ以上のパワーアップはできない。もちろん、CPUの交換も不可能。MediaGXは、マザーボード上に直結されていて、これを交換することはできないのだ。

このように、残念ながら、あまりネットワークゲームに向いているパソコンとは言えない。本来の使い方どおり、素直にインターネット専用端末として使った方がいいだろう。ただ、使い方さえ限定してしまえば、値段は安いし、家庭用テレビにも映えるので、なかなか面白い存在のパソコンといえる。



背面にはビデオ出力端子として、一時的なVIDEO OUTと称する端子が用意されている。ここに家庭用のビデオ出力端子を接続すれば、リビングのテレビと、家族でインターネットを楽しむこともできる

■スペック

CPU: MediaGX 180MHz
メモリー: EDO 32MB (最大128MB)、VRAMと共通使用
マザーボード: Dymx GX95/Gx
チップセット: Dymx MediaGX + QX6510
メモリーバンク (最大): DIMM x 1 (0, 8MB x 2 (0))
拡張スロット (最大): PCI/ISA x 1 (1)
HDD: EIDE 2.0GB
CD-ROMドライブ: 最大16倍速
ビデオチップ: CPU内蔵
VRAM: メモリーと共通使用、拡張2MB
最大解像度と色数: 1280 x 1024ドット (256色)
サウンド: 16bit サウンドブラスター-16
USBポート: なし
モデム: 33.6kbps
ディスプレイ: PCM-15L 15インチ



PAT-C6200

メーカー名: 高木産業

価格: 11万3,800円

C6搭載で可能になった
「使える」1000ドルPC

クロックアップ、メモリー増設など 柔軟性の高いマザーボード

高木産業の「PAT-C6200」(以下、C6200)は、Windows 95インストール済みで11万3,800円という低価格を実現している。しかし、「安かろう、悪かろう」という従来の1000ドルPCを指す言葉は、このパソコンには通用しない。

まず、マザーボードにAOpen社のAX5T、チップセットにはIntel 430TXを採用している。AX5Tは、国内ではアイ・オー・データ機器が扱っていることでも有名で、性能には定評のあるマザーボードだ。今回のC6200では、WinChip C6 200MHzがCPUとして採用されているが、MMX PentiumやAMD K6の233MHzまでクロックアップすることができる。ローコストCPUのWinChip C6は、これらと比べると多少性能が落ちるので、もし購入後に、ネットワークゲームをもっと快適に動かしたいと思ったら、MMX PentiumまたはAMD K6に交換すればいいだろう。

ビデオカードも、同じくAOpen社のPT70-3DArtistで、これはPCIバスに装着されている。4MBのビデオメモリーを搭載しており、ビデオチップにはS3 Virge/DXを採用している。Virge/DXは、ハードウェアで3Dアクセラレーションに対応しているため、パフォーマンスも上々だ。これなら、3D対応のネットワークゲームも問題なくプレイできる。

このほか、UltraATAに対応した2.1GBのハードディスク(Quantum Fireball SE)や、32倍速のCD-ROMドライブ、標準で32MBのメモリーも搭載しており、なかなか充実している。

懸念点をいえば、標準装備されるメモリーの32MBは、SIMMスロットに差された16MBのEDO 2本で構成されていることだ。マザーボードのAX5Tは、SIMMのほかにもDIMMスロットも二つ装備している。価格的な問題から、EDOを採用したのだろう



購入時に、オプションとして付けられるUSBポートはここには搭載されない。Windows 95の仕様が、各種ネットワークゲームを動かしやすくするためにUSBは必須になってくる。ぜひ追加した方がよい。

が、やはり高速なSDRAMにしてほしかった。

また、標準ではサウンドカードを搭載していない。今やネットワークゲームマシンにサウンドは必須なので、増設が必要となる。

自分にあった機体に変えられる 自由度の高い拡張スロット

C6200は拡張性が高く、拡張スロットとしてPCIバス×3、PCI/ISAバス×1、ISAバス×3が利用可能となっている。これだけあれば、サウンドカードや3Dアクセラレーターなど、ネットワークゲームに思う存分拡張できるだろう。

しかしながら、拡張面で唯一残念なのは、本体背面にUSBポートが標準装備されておらず、オプションとなっていることだ。

Windows 98が登場すれば、USBポート対応のジョイスティックなどが一般化していくはずなので、ネットワークゲームマシンとしてはぜひとも欲しい装備だ。予算に余裕があれば、ぜひ追加した方がいい。この場合、拡張スロット(ISA)を一つ犠牲にしなければならぬが、それでも並みのタワーパソコンとスロット数は変わらない。

このように、C6200は、低価格ながら性能、拡張性ともに平均点をクリアしている。とりあえず、ネットワークゲーム入門用として購入して、機能的に物足りなくなったら、徐々にパワーアップしていくといいだろう。



PCIバスに装着された、AOpen社のビデオカード「PT70-3DArtist PCI」。ビデオチップにはS3 Virge/DXを採用しており、3Dアクセラレーションにも対応している。この搭載したネットワークゲームを十分楽しめる。



本体内部はコンパクトなスペースをとるデザインになっている。C6200は、購入時に選べるオプションのネットワークゲームを動かすのに十分な拡張性がある。拡張スロットを必要に応じて追加できそう。

■スペック

CPU: WinChip C6 200MHz
メモリー: EDO 32MB(最大256MB)
マザーボード: AOpen AX5T
チップセット: Intel 430TX
メモリーソケット(数量): DIMM×2(2), SIMM×4(2)
拡張スロット(数量): PCI×3(2), PCI/ISA×1(1), ISA×3(3)
HDD: UltraATA 2.1GB
CD-ROMドライブ: 最大32倍速
ビデオチップ: S3 Virge/DX
VRAM容量: 4MB
最大解像度と画素数: 1600×1200ドット(256色)
サウンド: なし
USBポート: なし
モデム: なし
ディスプレイ: なし

Endeavor AT-550L

メーカー名: エプソンダイレクト

価格: 13万7,000円



CPUの性能は十分 266MHzのK6へも拡張可能

エプソンドイレクトの「Endeavor AT-550L」(以下、AT-550L)は、コンパクトサイズのボディに必要な機能すべてを詰め込んだオールインワンパソコンだ。

採用されるマザーボードはASUSTek社の「SP98N」, NLXタイプのマザーボードで、チップセットにはSiS5598 SuperTXを採用している。MMX Pentiumなら233MHz、AMD K6であれば266MHzまで搭載可能となっており(AMD K6についてはメーカーの動作保証外)、標準ではMMX Pentium 233MHzが搭載されている。AMD K6 266MHzなどに交換してパワーアップを図ることもできるが、性能的には、標準のMMX Pentium 233MHzで満たす問題はないだろう。

難点なのはビデオチップの性能だ。SiS5598はチップセット内部にVGAビデオコントローラーを内蔵しているが、これは2Dアクセラレーションにしか対応しておらず、多くのネットワークゲームで重要となる3Dアクセラレーションには対応していない。普通にWindows 95を使う分には問題ないが、3Dのネットワークゲームで極端にパフォーマンスが落ちるのが致命的だ。

ビデオメモリーは、本体のDIMMスロットに装着されたメインメモリーから分割して利用する仕組みとなっている。ビデオメモリーの割り当てはBIOSで制御し、最大で4MBまで増やすことができる(標準では2MBが割り当てられている)。ビデオメモリーを多く取れば、そのメインメモリーが少なくなる。その上、一般的なグラフィックカードがボード上の専用のメモリーにアクセスできるのに対し、メインメモリーにアクセスしなくてはならず、チップセットやCPUにかかる負担が大きくなってしまふ。大量のグラフィック処理が要求されるネットワークゲームでは、非常に不利だ。できれば別のビデオカードを用意した方がいいだろう。

また、AT-550Lはサイズがコンパクトであるために、拡張性はあまり期待できない。拡張スロットは

ISA/バス×1, PCI/ISA/バス×1と二つ装備しており、このうちISAバスは56kbpsモデムカード(Diamond SupraExpress 56L)で使用済みとなっている。残るPCI/ISAバスで、別のビデオカードを用意するか、思い切ってVoodooなどの3Dアクセラレーターでパワーアップするか。非常に悩ましいところだ。

ゲームに適したサウンド環境

AT-550Lに採用されているSP98Nは、マザーボード上に3Dサウンドにも対応したYAMAHA「YMF715」サウンドチップ、およびインテルのネットワークコントローラー「82558 10/100Mbps LAN controller」を搭載している。サウンドは外部にスピーカーをつなぐこともできるが、内蔵のスピーカーでも音を出せる。もちろん、ゲームボートも装備しているのだ、この辺りの装備はネットワークゲームに適していると言えるだろう。

また、本体前面には赤外線通信ポートを装備している。一般的な使い方としては、ノートパソコンやPDAとの連携に利用できるが、オプションの赤外線マウスを利用して、ネットワークゲームの操作性を高めることもできる。

このように、AT-550Lでは、低い拡張性の中で、どのようにビデオ性能を向上させるかという課題は残るものの、ネットワークゲームに要求される装備をすべて内蔵し、なかなか完成度の高いパソコンに仕上がっている。サイズもコンパクトで設置場所に困らないので、セカンドマシンとして購入するのに適したパソコンと言えるだろう。

インストールされているCD-ROM、ISA5598のチップセット、特に拡張性を確保できるだけでなく、高画質のレンダリング、3Dアクセラレーション、ネットワークゲームの通信、音声の再生に力が入っているだろう。



コンパクトサイズなのに、やはり拡張性はさくさく。右側(CPUスロットは、全部で8個)はISA/バス×1, PCI/ISA/バス×1と二つあり、利用可能は3個。CPU/ISA/バス×1のみ、できれば、ビデオカードを挿入したことになる。



CPU上にかけられているファンからのヒートシンク。消費電力が低いため、冷却する必要がある。

■スペック

CPU: MMX Pentium 233MHz
メモリー: SDRAM 64MB (最大256MB)
マザーボード: ASUSTek SP98N
チップセット: SiS5598 SuperTX
メモリーコントローラー (2個): DIMMx2 (1)
拡張スロット (空き): ISA×1 (D), PCI/ISA×1 (1)
HDD: IDE 21GB
CD-ROMドライブ: 最大24倍速
ビデオチップ: SiS5598 SuperTX
VRAM容量: UMA方式 1/2/4MB
最大解像度と色数: 1280×1024ドット (6万5,536色)
サウンド: YAMAHA YMF715
USBポート: 2
モデム: 56kbps
ディスプレイ: なし



USBポートは、前面のみの中にも二つ装備されている。その上に追加の赤外線通信ポート、オプションの赤外線マウスが接続可能。



**BPC-BA
520C-95**

メーカー名：メルコ

價格：16萬5,000円

Buffaloブランドで組み上げられた
国産1000ドルパソコン

ベースクロックの変更も可能
安定したCPU動作を実現

メルコの「BPC-BA520C-95」は、ほとんどのパーツを自社製Buffaloブランド品で組み上げた、国産の1000ドルPCである。

マザーボードは、VIA Apollo VPXチップセットを採用したBuffaloブランドの「MMV-BA5-G」で、ここにMMX Pentium 200MHzを搭載している。

このマザーボードは、ベースクロックを75MHzに設定することもできる。75MHz動作時には、PCIバスクロックは32MHz固定にし、CPUのベースクロックだけを75MHz化する非同期動作にも対応している。このため、Cyrix社の6x86MX-PR233GPのようにベースクロック75MHzに対応したCPUを安定して動作させることが可能だ。

また、メモリスロットはSIMM、DIMMどちらも使える共用タイプとなっている。標準では16MB SIMMが2枚装着されているが、せっかくDIMMスロットを用意しているのだから、SIMMより高速なSDRAMを装着する方が賢明だろう。

標準で装備されるハードディスクはQuantum Pioneer 2.1GBで、これはUltraATA転送には対応していない。チップセット側がUltraATAに対応していないため、どうすることもできないが、UltraATA対応ハードディスクに交換してパワーアップできないのは残念である。

採用されているビデオチップは、マザーボード上に内蔵されたS3 Trio64V2/DX2MB。これは、同社製の「WGP-DX2」と同等品で、ドライバもWGP-DX用のものが使われている。2Dアクセラレーションでは、専用にチューニングされたドライバ

の威力も発揮できる。ただし、ネットワークゲームで肝心の3Dアクセラレーションには未対応だ。普通にビジネスソフトを使うというのであれば悪くはないが、ネットワークゲーム用パソコンとして使うのであれば、別のビデオカードに交換した方がよいだろう。

サウンド、モデムは標準搭載
自社製パーツだけにサポートも安心

このほか、サウンドとモデムは標準装備となっている。サウンドは、3Dサウンドにも対応した同社製の「SR1-M97」で、これをISAバスに装着。モデムは33.6kbps対応FAX/モデムで、同じくISAバスに装着済みだ。とりあえずネットワークゲームに必要な機器はすべて標準でそろっているので、買ってすぐネットワークゲームができるというメリットはあるだろう。

一方、拡張性だが、これはあまり期待できない。ミドルタワーケースなので、フロントベイおよび拡張バススロットの空きは十分なのだが、マザーボードがBaby ATレイアウトである点が影響している。

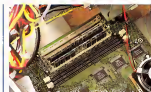
マウス用のPS/2ポートや、シリアルポート、そしてUSBポートなどが背面の拡張バススロットの部分にあるため、拡張カードを装着する時にじまになる。特に、USBポートのおかげで、PCI/ISA共用スロット1本が完全に利用できない。できれば、拡張バススロット側でなく、直接ケース背面にUSBコネクタを装備してほしいかった。

ネットワークゲームパソコンとしては、確かに拡張性において少し非力な面もある。しかし、ほとんどのパーツを自社製でまかなっているために、サポート体制が万全という点に注目したい。ネットワークゲームはやりたいが、とにかくパソコンに関しては右も左も分からない。そんなユーザーに心強いパソコンであると言える。



■スペック

CPU:MMX Pentium 200MHz
メモリー:EDO DRAM 32MB (最大256MB)
マザーボード:MMV-BAS-G
チップセット:VIA Apollo VPX
メインストレージ:CDMM×2 (2), SHWM×4 (2)
拡張スロット (空):1PCI×3 (3), ISA×2, PCU/ISA×1
HDD:2.1GB
CD-ROMドライブ:最大4倍速
ビデオチップ:S3 TrioS-4v2/DX
VRAM容量:2MB
最大解像度と垂直スキャン:1600×1200ドット (255色)
サウンド:SRI-M97
USBポート:2
モデム:33.6 Kbps
ディスプレイ:なし



Frontier FC225

メーカー名: フロンティア神代

価格: 10万4,800円



意気込みを感じる PCIバス対応サウンドカード

数ある1000ドルPCの中で、価格面で大きなアドバンテージを誇るのが、フロンティア神代から登場した「Frontier FC225」(以下、FC225)である。「10万円パソコン」というキャッチでも分かるとおり、定価は10万4,800円。ディスプレイが付属しないことを考えても十分安い。



PCに採用されているWinChip C6 225MHz。ベースクロックを75MHzに倍速する66MHzに引き上げ、これをCPU内で倍速させて動作させている。発熱には対策が施されているが、消費電力が低い



1000ドルPCで採用されているASUSTekのSP97-XVサウンドカード。ビデオチップ内蔵のものを採用しており、3Dグラフィックフォーマットはあまり高くない。高価な高品質のサウンドカードで、まさにここからパワーアップ



545MHzのエンソニク・オーディオPCI-68000の1000ドルPCにおいて、唯一PCIバス対応サウンドカードを搭載。Windows 95に限り購入時に、ISAカードはプラグアンドプレイ対応のトラブルが少なく、これは安心してアップグレードできる

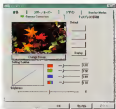
クオリティが特別に高いというわけではないが、低価格パソコンだからといって、消滅する運命にあるISAカードを搭載するのではなく、PCIカードを搭載してくるという点にメーカー側の意気込みを感じる。

ベースマシンにふさわしい 優れた拡張性

このほか、ハードディスクにはUltraATA対応のQuantum FireBall SE 4.3GBを採用し、メインメモリは標準で32MBを搭載している。マザーボードのメモリスロットはSIMM、DIMM共用という設計になっているが、FC225の場合は、ちゃんとDIMM側に32MBのSDRAMが1本装着されている。低価格パソコンではSIMM、DIMM共用の場合、SIMMにメモリを搭載しているケースが多いが、スビードを考えるとSDRAMの方が有利なので、この点も高く評価できる。ただし、今後を考えると、ハードディスクは標準のままでも十分だが、やはりメモリは64MB以上欲しい。なるべく増設することを考えた方がいいだろう。

さて、FC225の拡張性だが、これはタワー型パソコンらしく優秀だ。PCIバス×3(サウンドカードで一つ使用済み)、PCI/ISAバス×1、ISAバス×3という拡張バススロットに加え、5インチベイ×3(一つはCD-ROMドライブで使用済み)、3.5インチ×5(FDDとHDDで二つ使用済み)のフロントベイを備えている。特に、PCIバスに関しては、あと3スロットも利用可能となっているので、ビデオカードを交換して、さらに3Dアクセラレーターを増設してもまだ一つ余裕がある。これなら、ネットワークゲームのためのパワーアップに十分対応できるだろう。

このように、FC225は、どちらかと言えばベースマシンとしての適性が高いパソコンである。ネットワークゲームをより快適に動かすために、さまざまなパワーアップをしてみたい。そんなユーザーにお勧めだ。



ゲーム画面正しくプレイできる。545MHzのエンソニク・オーディオPCI-68000の1000ドルPCにおいて、唯一PCIバス対応サウンドカードを搭載。Windows 95に限り購入時に、ISAカードはプラグアンドプレイ対応のトラブルが少なく、これは安心してアップグレードできる

■スペック

CPU: WinChip C6 225MHz
メモリ: SDRAM 32MB (最大256MB)
マザーボード: ASUSTek SP97-XV
チップセット: SiS5598
メモリーバンク(数): DIMM×2(1または512MB×4)
拡張スロット(数): PCI×3(2)、ISA×3、PCI/ISA×1
HDD: UltraATA 4.3GB
CD-ROMドライブ: 最大24倍速
ビデオチップ: SiS5598
VRAM容量: 2MB
最大解像度と色数: 1024×768ドット(65,536色)
サウンド: CreativeMedia Ensoniq Audio PCI
USBポート: 2
モデム: なし
ディスプレイ: なし



韋駄天

Dollars900DX

メーカー名：オーテック

価格：10万4,800円

モニター付属で
驚くべき低価格を実現3Dアクセラレーション対応の
S3 Virge/DXを搭載

オーテックから発売されている「韋駄天Dollars900DX」(以下、Dollars900DX)は、15インチモニター付属で、10万4,800円という低価格を実現した1000ドルPCだ。

付属の15インチモニターは、表面が比較的フラットでなかなか使いやすい。ネットワークゲーム入門者ならば、とりあえず、このモニターでも不満を感じることはないだろう。

Dollars900DXに採用されているマザーボードはASUSTek社の「SP97-V」で、これに233MHzのAMD K6を搭載している。このほかにも、MMX PentiumやCyrix 6x86を搭載することも可能だが、対応するクロックはどれも233MHzまでとなっている。とりあえず、AMD K6 233MHzで最良の選択をしていると言えるだろう。

このマザーボードに採用されているチップセットはSIS5598で、UMA方式のビデオチップも内蔵している。ところが、ほかのSIS5598チップセット採用機が、このビデオチップをそのまま利用しているのに対して、Dollars900DXでは別途PCIスロットにS3 Virge/DXアクセラレーターを採用したビデオカードを搭載している。2Dしか対応していないSIS5598ではなく、わざわざ3Dアクセラレーションにも対応したS3 Virge/DXを搭載しているあたりは、ネットワークゲーム用パソコンとして高く評価したい。後半のベンチマークテストのところでも



付属のモニターはHyundai Electronics社製のため、この低価格で15インチモニターが手に入るのは素晴らしい



チップセット内蔵のビデオチップではなく、PCIバスにS3 Virge/DXアクセラレーターを装着している。3Dアクセラレーションにも対応したネットワークゲームをする上でパフォーマンスは満足できる

解説するが、「QUAKE II」などもなかなか快適に動作させることができた。

ただし、このほかの装備では、価格面から犠牲にならざるを得なかった部分も見受けられる。例えば、OS(Windows 95)やサウンドカード、モデムは標準では装備されていない。これらはオプションパックという形で提供されており、「サウンドシステム+OS」という構成で2万200円。モデムもOSが付いて、33.6kbpsが2万2,700円、56kbpsは2万4,200円となっている。自分で取り付けるのが面倒であれば、これらを購入することを考えてもいいだろう。

外部コネクタの利用で
USBデバイスも使用できる

ハードディスクはQuantum Pioneer 2.1GBが採用されている。これは、E-IDEドライブだが、UltraATAには対応していない。SIS5598チップセット自体はUltraATAに対応しているで、このあたりも低価格ゆえの影響がうかがえる。ネットワークゲームをより快適に楽しむためには、UltraATA対応ドライブへのパワーアップをお勧めしたい(編集部注：現在では、すべてUltraATA対応のハードディスクで、同価格のまま販売している)。

拡張スロットは、PCIバス×3(ビデオカードで一つ利用済み)、PCI/ISA/バス×1、ISAバス×1が利用可能となっている。ただし、このパソコンはマザーボードおよびケースにBaby ATレアウトを採用していることから、USBポートが背面に用意されていない。マザーボード側ではサポートされているので、外部コネクタを接続すれば利用可能になるが、これを使うと拡張スロットがどれか一つ犠牲になってしまう。

ジョイスティックなど、今後ネットワークゲームにはUSBポートが必須となるが、拡張性を取るか、それともUSBコネクタを取るか、非常に難しい選択を迫られることになりそうだ。

このようにDollars900DXは、CPUやビデオカードが高性能であるため、ほかのパーツでそのクオリティを維持できない面が見受けられるのが残念である。ネットワークゲーム用パソコンとして使う場合は、サウンドカードの増設、HDDの交換くいはしていただきたいところだ。



優れたコストパフォーマンスを実現するAMD K6、MMX命令に対応しており、グラフィックスやサウンドなど、マルチメディア機能全般にわたって印象を高める

■スペック

CPU	AMD K6 233MHz
メモリー	ECC 32MB(最大128MB)
マザーボード	ASUSTek SP97-V
チップセット	SIS 5598
メモリーコントローラ(選定)	32MB×4(2)
拡張スロット(選定)	PCI×3(3), ISA×2(2), PCI/ISA×1(1)
HDD	EIDE 2.1GB
CD-ROMドライブ	最大24倍速
ビデオチップ	S3 Virge/DX
VRAM容量	4MB
最大解像度と画素数	1280×1024ドット(6万5,536色)
サウンド	なし
USBポート	なし
モデム	なし
ディスプレイ	DeluxScan 5870 15インチ

GP6-266

メーカー名：日本ゲートウェイ2000

価格：16万9,300円（価格は変動することがあります）



AGPスロットに搭載されている「STB Velocity 128」アクセラレーターにNvidia Riva 128を搭載して2D、3D共に高速度な3Dアクセラレーションを実現する。ネットワークゲームユーザーにはのびのび環境だ。

Riva 128の採用で 高速度な3D処理を実現

AMD K6やWinChip C6全盛の1000ドルPCの中で、珍しくPentiumⅡ 266MHzという高性能なCPUを搭載しているのが、日本ゲートウェイ2000の「GP6-266」だ。

K6やC6でも同程度のクロックで動作するものもあるが、やはりアーキテクチャーの異なるPentiumⅡの方が能力的には高い。特に、ネットワークゲームは、一般的なビジネスソフトよりも高負荷の処理を行う必要があるため、CPUは遅ければ遅いほどいい。同じ1000ドルPCでも、予算に余裕があれば、GP6-266のようなPentiumⅡを搭載している機種を選んだ方が得策だ。

しかも、GP6-266はチップセットにIntel 440LXを採用している。430TXもしくは互換チップセットが300MHzクラスのCPUで頭打ちとなってしまうのに対して、440LXなら333MHz版のPentiumⅡに差し替えることもできる。将来的なことを考えても、やはりSlot1アーキテクチャーのPentiumⅡマシンの方がアドバンテージは高いだろう。

今回評価したマシンは、ビデオカードにNvidia社のRiva 128を採用した「STB Velocity 128 4MB AGP」(OEM版)が装着されていたが、標準構成では「STB Mpci2 4MB AGP with MPEG2 Decoder」が装着される。このビデオカードは、MPEG2のハードウェアデコードに対応しているが、ビデオチップの性能は、評価機のものには劣る。で、Riva 128モデルへのアップグレードを考慮してもいいだろう。Riva 128は、2D、3Dとも高性能なことで有名なアクセラレーターなので、一般的な3Dネットワークゲームであれば、かなり快適に動作させることができる。現在手に入るアクセラレーターの中では最もネットワークゲーム向けのチップと言っていいだろう。



拡張バススロットは、PCIバス×3、AGP/ISA/UDMA1、ISA/CX16は利用可能。オプションとなるサウンドカードを差し込んだらいい。またまだ余裕がある。標準のネットワークゲームマシンを評価して、さらに拡張したPCとなった。

高性能な環境に加え 拡張スロットも豊富

このほかにも、標準で32MBのメインメモリー（評価マシンは64MB）や、UltraATA対応の4GBハードディスクも搭載している。初めからこれだけ高性能な環境がそろっていれば、ほかのパソコンとは異なり、あまりパワーアップに投資する必要はなさそうだ。

ただし、GP6-266では、サウンドカードやモデムはオプション扱いなので、注意が必要だ。どちらもネットワークゲームには欠かせない機器なので、必ず増設しておきたい。日本ゲートウェイ2000は直販のメーカーなので、このような構成を自由にカスタマイズできるようになっている。自分で増設する手間が面倒という人は、本体と同時に注文しておくといいたい。

もちろん、このようなパーツを自分で増設したいという場合も心配ない。GP6-266は非常に拡張性が高く、AGP×1がビデオカードで使用済みとなっている以外は、PCIバス×3、PCI/ISAバス×1、ISAバス×1という拡張スロットが利用可能となっている。とりあえず、必要となるサウンドカードを増設してもまだまだ余裕があるので、できればVoodoo2などを搭載した3Dアクセラレーターも増設しておきたいところだ。

しかも、このケースはメンテナンス性も高い。ケースを開けるのにドライバーは一切不要。サイドパネルだけを簡単に取りはずすことができる。拡張カードやハードディスク、メモリーの増設など、簡単にできるだろう。

GP6-266は、どちらかと言えばパワーユーザー向きのパソコンである。最強のネットワークゲームマシンを目指して、いろいろなパーツを拡張する。そのためのベースマシンに適した1台と言えるだろう。（編集部注：価格は6月上旬のもの）



ケース内の上側に着目。サウンドカード（黒い）とASTカード（黄色）の間のファン。静かによく冷却が行える設計になっている。

■スペック

CPU: PentiumⅡ 266MHz
メモリー: SDRAM 32MB (最大384MB)
マザーボード: オリジナル
チップセット: Intel 440LX
メモリーソケット (固定): DIMM×3 (2)
拡張スロット (固定): PCI×3 (3), PCI/ISA×1 (1), ISA×1 (1), AGP×1
HDD: UltraATA 4.0GB
CD-ROMドライブ: 最大32倍速
ビデオチップ: Nvidia Riva 128
VRAM容量: 4MB
最大解像度と色数: 1600×1200ドット(1677万色)
サウンド: オプション
USBポート: 2
モデム: なし
ディスプレイ: なし



VELOCITY CX233RM

メーカー名：プロトン

価格：15万8,000円

驚異のコストパフォーマンス
Pentium II & Monster 3Dを搭載

1000ドルPCの世界にも 3Dアクセラレーターの波が

Pentium II 233MHzという高性能なCPUを採用しながら、15万8,000円という低価格を実現したのが、プロトンの「VELOCITY CX233RM」(以下、CX233RM)だ。7-ZONEのオリジナルブランドとして発売されているこのパソコンには、ダイヤモンド・マルチメディア・システムズの3Dアクセラレーター「Monster 3D」も標準装備となっている。一世代前のVoodooチップを搭載している「QUAKE II」などに使用すると、1.5倍ほどパフォーマンスが上がり、グラフィック表示も格段にきれいになるのだ。

しかも、搭載されているビデオカードは、ダイヤモンド・マルチメディア・システムズの「Viper V330 AGP 4MB」。アクセラレーターにRiva 128を採用しており、3Dアクセラレーションの速さに定評がある。高速なAGPスロットに装着されている効果もあり、現在発売されているほとんどのネットワークゲームを、快適に動かすことができる。ネットワークゲーム用パソコンのビデオカードとしては、現時点で最高の性能だ。

また、CX233RMでは、サウンドカードやモデムもきちんと標準で内蔵している。サウンドは、サウンドチップにESS1869を採用したISAバス用の16ビットサウンドカード。モデムは、ダイヤモンド・

マルチメディア・システムズのK56flex対応FAX/モデム「SupraExpress 56i Sp」だ。ネットワークゲームは、回線速度が速ければ速いほど快適にプレイできるので、はじめから56kbpsモデムが内蔵されているという点は高く評価したい。

しかもモデムは、搭載されている時点ではK56flex対応だが、56kbpsの新規格V.90へのアップグレードにも対応している。今後、プロバイダーがV.90に統一するようことがあっても安心だ。

このほか、32MBのメモリ、3.2GBのUltraDMA対応ハードディスク(Seagate ST33221Aを採用)、32倍速のCD-ROMドライブなども標準で装備するなど、スเปックに関してはまったくくすがない。ここまで充実した装備で、16万円以下という低価格を実現しているのだ。このコストパフォーマンスには驚かされる。

このスロット数を見よ 拡張性にも問題なし

拡張性に関しても、一切心配する必要はない。CX233RMに採用されているマザーボードは、ASUSTek社の「P2L97」で、AGPバス×1、PCIバス×4、PCI/ISAバス×1、ISAバス×1と、一般的なマザーボードよりPCIバスの数が一つ多い。現在、ほとんどの拡張カードがPCI対応となっているので、さまざまなパーツを拡張してパワーアップすることができるだろう。

ケースのメンテナンス性も高く、背面のネジを1本外すだけで簡単にサイドパネルを開けることができる。もちろん、この作業にドライバーは不要なので、作業の手間も大幅に軽減できる。

性能、価格ともにネットワークゲーム用パソコンとして一級品で、初心者からハイエンドユーザーまで、だれにでもお勧められる非常に完成度の高い1000ドルPCだ。

■スペック

CPU: Pentium II 233MHz
メモリ: 32MB (最大384MB)
マザーボード: ASUS P2L97
チップセット: Intel 440LX
メモリーコントローラ: 10MM×3 (2)
拡張スロット (空): AGP×1 (0), PCI×4 (3), ISA×1 (0), PCI/ISA×1 (0)
HDD: UltraDMA 3.2GB
CD-ROMドライブ: 最大32倍速
ビデオチップ: Nvidia Riva 128
VRAM容量: 4MB
最大解像度と色数: 1600×1200ドット (65536色)
サウンド: ESS 1869
USBポート: 2
モデム: 56kbps (K56flex V.90アップグレード対応)
ディスプレイ: 無し

* Monster 3Dはオプション



現在、1000ドルPCに搭載されるCPUは、Intel Pentium II 233MHz、AMD K5-60の両方がほとんど。Pentium II 233MHzは現在主流のチップで、この1点だけで両方勝る。



ダイヤモンド・マルチメディア・システムズの3Dアクセラレーター「Monster 3D」。最新のモデルのMonster 3DはVoodoo2に対応しているが、これはまだVoodoo2のチップで、3Dゲームに十分な性能はない。



設定画面ではオプションで、リフレッシュレートを上げ、パフォーマンスを向上させることができる。



マザーボードは、ASUSTek社のP2L97で、Intel 440LXチップセットを採用。33.3MHzのPentium IIに対応している。PCIスロットや4本装備されているメモリ、また、背面のネジで簡単に開けられる。

1000ドルPCパフォーマンスチェック

最後に、今回取り上げた1000ドルPC全10機種のパフォーマンスをチェックしてみた。低価格な1000ドルPCがどれほどの実力を持っているのか、ベンチマークソフトとゲームで実際に計測してみたので、参考にしてほしい。

使用したベンチマークソフト

ベンチマークに利用したソフトは、FINAL REALITYとQUAKE IIの二つ。前者はビデオ性能全般、後者は実際にゲームを動かした時の性能を計測できる。以下に詳細なテスト項目について解説しておこう。

FINAL REALITY

ベンチマークソフトというより、一級品のグラフィックデモソフトといった感じのソフトだ。2Dおよび3D全種の能力を測定することができ、3DのAPIはDirect3Dを利用している。

ビデオチップがハードウェアアクセラレーションに対応していれば、ハードウェア3Dで計測し、そうでない場合はソフトウェア3Dで計測した。今回計測した項目は3D能力の中から以下の7項目である。

■25Pixel

25ピクセルの大きさのポリゴンを描画した時のスループットを測定。ポリゴンは、テクスチャ

マッピング、グロースレーディング、Zバッファリングの各方式で描画される。計測された結果は、これらのテクスチャ処理がなされたポリゴンを、1秒間にどれだけ描画できたかという値。

■Robots

ロボットが画面上を動き回るアニメーションを表示し、その時の描画フレーム数を計測。実際のゲームにおけるパフォーマンスに直結する。値が20を越えれば、かなり高性能といえる。

■Fillrate

ビデオチップのメモリに対して、1秒間にどれだけのピクセルを描画できるかを計測する。テクスチャユニットの性能に左右されるテストだ。

■City scene

透明エフェクトやシェーディングを伴う、2,000～1万ポリゴンで構成された複雑な3Dシーンでのパフォーマンスを測定する。ビデオチップのトータルな3D能力が試される。

■Visual appearance

制作者側が用意した3Dモデルをどれくらい表示できたかというパーセンテージ。ビデオチップの能力が低いと、テクスチャやフグナ

どの再現度が下がり、すべてのビジュアルが表示できない。100%に近いほど優秀。

■Direct3D bus transfer

Direct3Dを用いて、ビデオチップのメモリに1秒間にどれだけのテクスチャを転送できたかを示す値。AGPやPCIといったバスの種類や、ビデオに利用されているメモリのスピードに左右される。

■Overall 3D

上記の3Dテストの総合評価。

QUAKE II

実際にゲームを動作させた時に、どれくらいのパフォーマンスが出るのかを「QUAKE II」で計測した。テストは、コンソール画面から「timedemo 1」「demonap demo1.dmo2」を実行。これにより、全フレームをノーウェイトで描画した時の経過時間から、1秒間の描画フレーム数が計測される。

テスト時の設定は、サウンドを「high」にし、320×240、640×480、800×600、1024×768ドットの四つの解像度で計測した。

FINAL REALITYとQUAKE IIの計測結果

メーカー名		コンパット	コンパット	高末通風	高末通風	エプソンダイレクト	
機種名		Pesario 2240	Desk PRO EP	PMW-GX1800M	PAT-C620Q	Endeavor AT-550L	
CPU		AMD K6 200MHz	Celeron 266MHz	MedsGX 180MHz	WinChip C6 200MHz	MMX 233MHz	
ビデオチップ		83 Tric64V2/DX	ATI 3D PAGE II C	M190	83 Vraja/DX	965568	
ハードウェア3Dアクセラレーション		なし	あり	なし	あり	なし	
QUAKE II	320×240ドット	14.9	26.0	6.1	13.5	16.6	
	640×480ドット	7.6	12.6	3.9	7.2	7.9	
	800×600ドット	5.6	10.5	2.9	5.6	5.7	
	1024×768ドット	3.7	7.6	1.9	4.0	3.6	
FINAL REALITY	25Pixel	krips	68.52	1.74	22.82	7.30	
		Pmark	0.178	2.222	0.056	0.723	0.233
	Robots	rips	1.04	0.15	5.82	0.48	
		Pmark	0.096	0.270	0.039	1.509	0.126
	Fillrate	MPps	7.59	0.11	5.41	0.39	
		Pmark	0.065	1.643	0.023	1.171	0.085
	City scene	rips	2.80	0.08	6.48	0.68	
		Pmark	0.111	0.545	0.020	1.809	0.164
	Visual Appearance	%	51.850	88.880	51.880	55.580	51.850
	Direct3D bus transfer	MBps	16.71	17.73	10.78	48.52	17.87
		Pmark	1.569	1.516	0.821	4.147	1.527
	Overall 3D	Pmark	0.287	0.968	0.156	1.042	0.338



ベンチマークテスト考察

さて、実際にベンチマークの結果を考察してみよう。まず、このテストで重要となるのは、CPUの能力とビデオチップの能力の二つである。実際のネットワークゲームにおいても、この二つの能力が優れていれば、快適にゲームをプレイすることができるはずだ。

CPUの能力

CPUの能力だが、これは単純にクロックが高ければいいというものではないのがよく分かる。例えば、WinChip C6 225を搭載したフロンティア神代のFC225の場合、MMX Pentium 200MHzを搭載したメルコのBPC-BA520C-95や、AMD K6 200MHzを搭載したコンパックのPresario 2240よりも性能が低い結果となった。

もちろん、これらは採用しているビデオチップに違いはあるが、FC225と同じSiS5598を搭載したエプソンダイレクトのAT-550L (MMX 233MHz) が高い結果を出していることから考えると、単純にCPUの性能が影響していると考えられる。

今度は、メルコのBPC-BA520C-95とコンパックのPresario 2240を比較してみる。この2台は同じ200MHzというクロックを持ったMMX PentiumとAMD K6を搭載しており、ビデオチップも同じS3 Trio64V2/DXとなっており、この

ろが、結果を見るとMMX Pentiumを搭載したメルコのパソコンの方がFINAL REALITY、QUAKE IIと上回る結果となった。

これは、MMX命令に備えて、インテルのチップの方が性能が高いという結果を示している。つまり、CPUの能力は、「Pentium II > Celeron > MMX Pentium > AMD K6 > WinChip C6 > MediaGX」という図式が成り立つわけだ。パソコンを選ぶ時は、単純にクロックで比較するのではなく、CPUの種類に重きを置くべきだろう。

また、新世代CPUとして注目されているCeleronの実力だが、2次キャッシュが高いとは言ったものの、意外とパフォーマンスが高いことが分かる。Celeron 266MHzのQUAKE IIの結果が、Pentium II 233MHz搭載機とほぼ同じなので、ワンランク下のPentium IIと同等ということになる。FINAL REALITYの結果には大きな偏りがあるが、こちらは単純にビデオチップの差と考えていいだろう。

ビデオチップの能力

次にビデオチップの能力について考察してみよう。これは、ハードウェア3Dアクセラレーションに対応しているかないかで、FINAL REALITYの結果がまぶたつに分かれているのがよく分かる(ただし、オーチークのパソコンはハードウェア3Dで計画するとハンダアップするため、ソフトウェア3Dで計画)。

Riva 128や、ATI 3D RAGE II C、S3 Virge/DX

などのチップを採用したパソコンは、大部分の項目において、ほかのパソコンを上回っている。しかもRiva 128を採用した機種に至っては、OverDriveで10倍近い結果をたたき出した。

FINAL REALITYでは、Direct3Dを使って計画しているため、この結果についてはビデオチップの能力どおりの差が出ることになる。一方、QUAKE IIは、ソフトウェア3Dで動作させているため、CPUの違いによる差の方が大きい。Direct3Dに対応したゲームであれば、この結果もまた違ったはずだ。いずれにせよ、ネットワークゲームをプレイする上では、ハードウェア3Dアクセラレーションに対応したビデオカードが必須ということがよく分かる。

また、興味深いのはプロトンのCX232RMで、Monster 3Dを利用した場合と、Riva 128だけで計画した場合の結果に一部逆転が起きていることだ。QUAKE IIは、OpenGLで動作させているため当然高速化されるのだが、FINAL REALITYでは、Robots以外の結果でMonster 3Dを使わない方が速くなっている。

これは、Riva 128のDirect3D能力を如実に証明した結果と言えそうだ。OpenGLやGlade対応ゲームなら話は違いうが、Direct3Dに関しては、VoodooよりRiva 128の方が高性能なのだ。安いからといって、Voodooアクセラレーターを購入するより、ビデオをRiva 128採用カードに交換する方が効率的と言えるだろう。

メーカー名	メルコ	フロンティア神代	オーチーク	日本ゲートウェイ 2000	プロトン	プロトン		
機種名	BPC-BA520C-95	Frontier FC225	386/50 Dellans9000X	GP6-268	VELOCITY Cx233RM (Monster 3D)	VELOCITY Cx233RM		
CPU	MMX 200MHz	WinChip C6 225MHz	AMD K5 233MHz	PentiumⅡ 266MHz	PentiumⅡ 233MHz	PentiumⅡ 233MHz		
ビデオチップ	S3 Trio64V2/DX	SiS5598	S3 Virge/DX	Riva 128	Riva 128 + Voodoo	Riva 128		
ハードウェア3Dアクセラレーション	なし	なし	あり	あり	EXTERNAL	あり		
QUAKEⅡ	320×240ドット	15.8	14.8	19.7	30.1	26.0		
	640×480ドット	9.2	7.8	9.7	14.0	12.5		
	800×600ドット	6.1	6.1	7.3	10.3	9.3		
	1024×768ドット	4.4	4.2	5.1	7.2	6.5		
FINAL REALITY	3D Pixel	knps	6.87	4.19	7.58	270.00	153.14	215.48
	Rmark	0.220	0.134	0.242	8.629	4.894	8.896	
	Robots	rps	0.47	0.27	0.49	32.15	26.72	25.21
	Rmark	0.121	0.070	0.127	8.328	6.921	8.531	
	MPps	0.36	0.18	0.37	26.81	12.66	68.35	
	Finrate	Rmark	0.078	0.039	0.073	5.596	2.741	14.146
	City scene	rps	0.62	0.30	0.60	42.61	35.48	31.79
	Rmark	0.153	0.074	0.148	10.574	6.804	7.887	
	Visual Appearance	%	51.850	51.850	82.960	100.000	96.300	100.000
	Direct3D bus transfer	MBps	18.14	23.69	29.35	21.84	26.32	19.01
	Rmark	1.551	2.024	2.509	1.850	2.249	1.539	
	Overall 3D	Rmark	0.327	0.241	0.332	3.391	2.875	3.277

※WinChip C6 225は、FINAL REALITYがハードウェア3Dハンダアップのため、ソフトウェア3Dで計画

もはやパソコンゲーマー必修となった3Dアクセラレーター。この連載では、Voodooチップ搭載のカードを中心に、3Dアクセラレーターの世界を定点観測し、新製品レビューや知る人ぞ知るトピックを紹介していく。第1回目は今月、世界的にも評価の高いカーブスのカードを中心に、いろいろなお知らせをお届けする。

文/tak

Voodooの動きが分かるニュースピック

■Voodoo界の最近の動き

5月3日	3Dfxゴールデン・アワード受賞式
5月4日	Wicked3D Board Companyが、12MB版Voodoo2カード「Wicked3D」を発表
5月8日	クワイエンス「3D」3D Blaster Voodoo2のFライバVer.2.18にバージョンアップ
5月14日	カーブス「PL」Voodoo2のFライバVer.1.10Dにバージョンアップ
5月15日	アイ・オー・データ機器「Voodoo2」搭載カード「GA-VD II x/PCI」を発表
5月18日	「3Dfx」Voodoo2 Beta 2のβ版公開

3Dfxゴールデン・アワード受賞式

知る人ぞ知る3Dfx Interactive社主催のゲームデベロッパーと、ゲームパブリッシャーを対象とする授賞式「ゴールデン・アワード」が開催された。「アワード」とは3Dfx Interactive社のマスコットであり、一般にはエジプト神話における死者の神として知られている。今回の授賞式では、部門別に出た賞が用意され、それぞれの受賞作品は以下ようになった。

特別功労部門:	ROOMING
先進技術部門:	QUAKE II
スーク・リサーチ部門:	TOMB RAIDER II
音楽部門:	CRUC
マーケティング部門:	MYTH
3Dfxアーキテクチャ部門:	BLITZ
OpenGL部門:	FORSAKEN
Quake部門:	QUAKE II
Quake部門:	NEED FOR SPEED II SE

各部門のノミネート作品数は平均でおよそ6作品。1997年の第1回授賞式と比較すると大幅な進歩だ。それだけVoodooおよびVoodoo2が3Dゲーム界において標準化されているということだ。

最適化されたドライバのパフォーマンスが気になる「Wicked3D」

Metabyte社は、12MBのビデオメモリーを搭載したVoodoo2カード「Wicked3D」を発表した。同製品の売り

は、何と言ってもVoodoo2に最適化されたドライバだ。Winbench 98を使ったDirect3Dパフォーマンス比較では、ほかのVoodoo2カードを圧倒する。同社は、「カード自体は製品の半分、残り半分はソフトウェア」と主張する。特殊な機能やノンドリ品などは一切なし。とにかく高速なVoodoo2カードが欲しいという人にとっては打ってつけの製品だ。価格は\$299、<http://www.wicked3d.com/>から通信販売で入手できる。

PC-9821正式対応のVoodoo2搭載カード「GA-VD II x/PCI」

アイ・オー・データ機器は、Voodoo2を搭載した3Dアクセラレーター「GA-VD II x/PCI」シリーズを発表した。同シリーズには、8MB版の「GA-VD II 8/PCI」と12MB版の「GA-VD II 12/PCI」の2モデルが用意される。特徴は、TV出力機能やオリジナル画面設定ユーティリティに加え、マルチメディア端子の搭載やPC-9821シリーズへの正式対応などが挙げられる。マルチメディア端子とは、同社より今後出荷される予定のゲーム用カードとの接続コネクタや、ビデオ信号を必要とする同社製カードとの内部接続用ビデオコネクタなど、将来性を持った各種端子のことである。

バンドルソフトとして、ファイナルファンタジーワールドマップ98(日本版ハーフタイム版)があり、さらに12MB版には二つのゲームの体験版が付属される。価格は8MB版が3万9,800円、12MB版が4万8,000円で、出荷は6月上旬予定。



びっくりするほど違う日本版とアメリカ版 PURE3D専用ファンPURE KOOL

1998年4月より通販開始となったカーブスのPURE KOOL。その名の通り、同社のVoodooカード「PURE3D」専用の冷却ファンである。が、どういったわけか、日本で販売されているものとアメリカで販売されているものとは形状が大きく異なっている。この二つのPURE KOOLについて、その形状だけでなく効果の違いにも追ってみる。



ヒートシンクファンといったファンの形状、日本版(左)と、アメリカ版(右)の形状の違い。日本版のファンは、正方形の形状で、4枚の羽根を持つ。アメリカ版のファンは、より複雑な形状で、6枚の羽根を持つ。また、アメリカ版のファンは、ヒートシンクと一体化している。

まずは形状の違いから見ていこう。日本版のPURE KOOL(以下、KOOL-J)は、ファンがアルミ製の外枠に囲まれた箱型クーラーで、密着的にヒートシンク付

きのファンに通ずるものがある。一方、アメリカ版のPURE KOOL(以下、KOOL-E)は、プラスチック製のむき出し状態のファンであり、パソコン本体ケースの前面ファンとして使用するタイプのファンをそのまま小さくしたような形をしている。両者間で共通しているところは、PURE3D上の電源ソケットと接続するためのコネクタが備わっている点だけだ。

次に、取り付け方法とそれぞれの冷却効果について見ていこう。両者は前述のとおり形状が異なるため、それぞれの取り付け方法も異なる。KOOL-Jは、熱伝導面テープと固定バンドを用いて取り付けられる。一度取り付けると、外すのが困難になるので注意が必要だ。この方法ではTMU(小さな方のチップ)に密着させる形となるため、これを重点的に冷却することになる。一方のKOOL-Eは、プラスチック製のボルトとナットを用いて、TMUから2、3mm浮かせた状態で固定する。それゆえ、TMUだけでなくその周辺にも風が当たり、比較的高い範囲を冷却することができるといえる。

二つのPURE KOOLを比較すると、「厳密な日本版」と「大まかなアメリカ版」という言葉がぴったりくる。何となく日本版とそれの代表的な思想や文化といったものが反映されているように面白い。

開発力で定評のあるカノーブスの PURE3D II (12MB版) 詳細レビュー

随所に工夫とオリジナリティあふれる 待った甲斐のある仕上がり

開発力とサポート力で定評のあるカノーブスが開発した「PURE3D II」は、ユーザーのニーズをふんだんに盛り込んだ先進的なVoodoo2カードだ。その特徴は、

- ①カードのレイアウトがリファレンスカードとはまったく異なるオリジナルである
- ②カード上にVoodoo2動作中に発光するLEDがあり、ビデオ端子の穴を通して確認できる
- ③TV出力が可能である
- ④動作クロックのデフォルト値が93MHzで、最大100MHzまで設定可能である
- ⑤SLIコネクタが信号伝送の面で有利な位置にある
- ⑥専用のドライバとクイックコントロールなどのユーティリティが付属する

などだ。以下では、それぞれについて詳しく見ていこう。カードのレイアウトは、TV出力が可能であるということもあり、リファレンスカードとはまったく異なるものとなっている。SLIコネクタがカードの中央にあったり、RAMDACが裏側に付いていたりと、非常に個性的な配置となっている。また、冷却ファン「PURE K0012」が標準で装備され、発熱に対する処置が最初から取られている。搭載されているメモリーは、高速EDO DRAMだ。2Dビデオカードとの接続は、例のごとくVGA/バスルーテュールを用いて行うが、画質の劣化がほとんど無いのは驚かされた。1280×1024ドットのリフレッシュレート83Hzの環境でも、まったくといっていいほど劣化は見えなかった。

カードを眺めているうちに気が変わったが、緑色のLEDだ。このLEDは、Voodoo2が動作している間だけ発光するようになっている。Voodoo2対応アプリを起動したときに、画面が切り替わるのとほぼ同タイミングで発光し、アプリ終了後、後処理の段階で消えるようになっている。後処理を正常に行わないアプリがあると、LEDが発光しっぱなしになることもある。なお、LEDの光はビデオ端子の穴から確認できるようになっている。ケーブルなどを付けたまま、パソコン本体前面から確認できよう。

ところで、「カノーブ」といってTV出力といえども、カノーブのビデオカード製品にはTV出力が可能なのが多い。PURE3D IIには、出力としてコンポジット端子とS端子が付いている。800×600ドットまでの画面モードをTVに出力でき、Voodoo2対応のゲームを大画面でやってみると、家庭用ゲーム機と比較してみれば、などと思うユーザーは少なくないはず。TV出力機能はそういった

要望をかき立ててくれるありがたい機能だ。ちなみに、Windowsの画面モードを640×480ドットの60Hzに設定すれば、Windows画面もTVに出力することができる。

オリジナルドライバが叩き出す 良好なパフォーマンス

動作クロックについては、デフォルト値が93MHzとなっており、リファレンスの90MHzよりも若干高速に設定されている。冷却ファンが標準装備されていることもあり、設定可能な値は100MHzにまで達する。ただし、オンラインヘルプには、表示に異常が見られた場合は元に戻すようこの説明が記されている。実際に数時間使用した後のPURE3D II付近は、温度がかなり上昇しており、オーバークロック状態(94MHz以上)で長時間使用するには、さらなる熱対策を講じる必要があると感じた。

SLIコネクタはカードの中央付近に位置している。信号伝送の面では有利かもしれないが、接続するのに意外と手間がかかる。PCIスロットのすき間の幅とSLIコネクタの高さの兼ね合いが微妙で、コネクタの一部が隣のPCIカードに軽く触れる感じになる。隣のカードの裏面にチップが実装されておらず、物理的に触ることができないというケースもありそうだ。とはいえ、SLIコネクタに関しては、頻繁に抜き差しするものでもないで、それほど心配することもないだろう。

最後の特徴として、カノーブ独自のドライバとユーティリティが挙げられる。気になるドライバの出来だが、Direct3Dにおいてなかなか良好な値を叩き出した。具体的な値はベンチマーク結果を参照したうえで、6月号で紹介した3D Blaster Voodoo2およびMonster 3D IIと比較すると、ほとんどの場合においてPURE3D IIが勝利を収めている。リリース時期に差があるため、一概にPURE3D IIが優れているとはいえないが、少なくとも満足いくパフォーマンスであることは確かだ。なお、Glideに関してはほとんど差がなく、パフォーマンス的にはすでに頂点に近づいているということだろうか。また、カノーブのドライバには、クイックコントロールという非常に使い勝手の良いユーティリティが付属している。このクイックコントロールは、ガンマ補正やTV出力時の明るさの変更などを、ホットキーで操作できるようにするユーティリティだ。これをタストイレに常駐させておけば、ゲーム中いつでもガンマ値などの設定を変更することが可能となる。



カノーブ PURE3D II 454800円 (税別)
※価格がPURE3D IIよりも高い

■測定環境

CPU	MMX Pentium 250MHz (83MHz×3)
RAM	60ns EDO DRAM 96MB
HDD	EIDE 21GB (F81M) + EIDE 25GB (50MCOO)
ビデオ	MGA Mystique 4MB
サウンド	Sound Blaster 16
PURE3D IIドライバ	Ver 1.10.01 (5/14付)
PURE3D IIの値	リフレッシュレートはすべて60Hz、最大リフレッシュレートはDirect3D・GlideともにVSYNCをオフにした

■FINAL REALITY

PURE3D II 12MB			
25 Pixel	5A	100.68fps	3.218Rmark
Rotato	5A	27.91fps	7.230Rmark
Flare	5A	58.07fps	12.570Rmark
City scene	5A	38.43fps	9.537Rmark
Direct3D bus transfer	5A	9.60M/sec	0.827Rmark
Overtek 3D	5A	3.287Rmark	

PURE3D II 12MB SLI			
25 Pixel	5A	101.91fps	3.257Rmark
Rotato	5A	28.08fps	7.276Rmark
Flare	5A	117.71fps	25.479Rmark
City scene	5A	39.57fps	9.971Rmark
Direct3D bus transfer	5A	9.47M/sec	0.803Rmark
Overtek 3D	5A	3.841Rmark	

■QUAKE II

PURE3D II 12MB	
640×480ドット	41.1fps
800×600ドット	40.2fps

PURE3D II 12MB SLI	
640×480ドット	40.1fps
800×600ドット	40.1fps
1024×768ドット	40.0fps

考察

FINAL REALITYの結果からは、非SLIとSLIの違いが判別しただけであるということがわかる。SLIの必要性は、フルレートがネックとなってしまうようなハイエンド環境にあってさらにパフォーマンスの向上を望んでいる、もしくは、高画質表示を望んでいるときにだけ感じられる。

QUAKE IIの結果からいえることは、測定環境のCPUがネックとなっていて、PURE3D IIの真価が発揮されていないということだ。3D Interactive社によると、Pentium 300MHz以上で理想的なパフォーマンスを発揮するという。仮にCPUが限りなく高速なものとすると、800×600ドットの結果は840×480ドットの64%程度に、1024×768ドットの結果は840×480ドットの40%程度になるはずである。また、非SLIとSLIでは表示可能な解像度が異なるだけで、パフォーマンスに差はない。これもCPUがネックとなっているからだ。



設定CPUが300MHz、ドライバが1.01.00.01の状態で実行した結果。クロックは100MHzで安定して動作している



カードの裏面に搭載されている冷却ファンが、LEDが点灯している。LEDは発熱を知らせるためのものではない。動作中のLEDが点灯している

ここまで進む

PVRSはチップの価格が30ドル前後という
こともあって、今後ハードウェアベンダーのサ
ポートで勢力を付けてくるだろう。2D/3Dの
コンボカードも開発中と言われるが、OpenGL
に対していまは前向きでないのが残念なと
ころかも知れない。



PVRSが得意な3Dグラフィックのクオリティ、3D映像の美しさに、ほ
う内にある体感からエンタメ空間が広がる。動画「TOTAL RECALL」
を再生する。ゲームではどうなるか?

33 Incorporated Savage3D

「S3」という名を聞くと、真っ先に浮かぶの
が低価格の3Dグラフィックチップとイメージだ
ろう。今回、いい意味で期待を裏切ったのが
新しくハイエンドチップとして開発された
Savage3Dである。ブースでは、インテルの
i740やVoodoo2チップ搭載ボードと比べた
「TUROK: DINOSAUR HUNTER」を使
って行われていた。どちらのチップにも負け
ず劣らずのパフォーマンスだった。特に、
Voodoo2との比較では、10fps近く上まってい
たのではないだろうか。白樫は何といっても
そのスピード。現在主流のバイナリMIPマ
ッピングではなく、シングル サイクル トライ
ニア アーキテクチャーで、フィルレートが125
ミリオンピクセル/秒というパフォーマンスを
実現している。

S3の強みは、マイクロソフトから援助を受け

ることになったテクスチャーコンプレッション技
術「S3TC」だろう。S3TCは、テクスチャーデー
タを最高で1/6にまで圧縮させ、開いたスベ
ースにテクスチャーを詰め込むことで、チップ
のフレームバッファを倍増して、AGPの4Xモ
ードの処理能力を引き出すというものである。
これは、7月にリリースされるDirectX6.0で
標準化される圧縮技術でもあるのだ。

まだ、完成して2週間というSavage3Dのテ
クノロジーデモはほとんど見ることはできな
かったが、フォグ(煙効果)などはたばこの煙
を横から撮影しているのかと思えるほど美し
い効果であった。

Nvidia 社 RIVA TNT

Id Software社のジョン・カーマック氏に、
「QUAKE IIに理想のプラットフォーム」と言わ
れたのがRIVAファミリーの次世代チップ
TNTである。TNTの魅力は、そのパフォーマ
ンスだ。また、Nvidia社によるテストも行わ
れていないのだが、3.2GB/秒のフレームバッ
ファバンド幅で、100MHzどころではなく
200MHzまでサポートできるアーキテクチャー
が最大の特徴だ。フィルレートは250ミリオン
ピクセル/秒(BansheeやSavage3Dの約2倍)、
トライアングレートはピーク時で8ミリオン
ピクセル/秒という怪物的な数値が報告されて
いる。マイクロソフトのPC98インシアティブ
や、DirectX5.0規格にもかなり積極的な姿勢
を見せている。

2Dアクセラレーションは128ビット、VGA/
SVGAは32ビットで、3Dゲームはもちろん、ア
プ리케이션からDVD、ビデオコンパニ
スまで快適に楽しめるようになる。エフェク
ト機能も標準となりつつあるマルチテクスチャ
リングや、パンプマッピングはカバーしている。
これに加えて、リアルタイムにテクスチャーを
反転させるリフレクションマッピング(ミラーエ
フェクト)、複数のテクスチャーを重ね合わせ

るエンバイロメンタルマッピング、ブローシ
ャルテクスチャーなど、テクスチャーのブレ
ンド機能が強化されている。デモボコ表現では
新しいステンシル(stencil)用のバッファが8
ビットあるのも特徴だろう。

Matrox 社 MGA-G200

MystiqueやMillenniumでおなじみの
Matrox社が、次世代フラッグシップとなるべく
開発したのがこのG-200チップだ。TV出力
の利点を生かして、会場でも「INCOMING」
や「MOTORHEAD」のデモを大型スクリーン
で見せていた。

1.5ミリオンピクセル/秒というトライアング
ルレートは標準的だが、G-200はVCQ
(Vibrant Color Quality) レンダリングという機
能を持った、128ビットデュアル3Dアーキ
テクチャーになっている。これは、32ビットで
編まれたテクスチャーマップを、レンダリング
パイプラインを通してもそのまま32ビットでデ
イスプレイ表示できるものだ。カラーレンダ
リングばかりではなく、Zバッファリングにもこ
の性能が生きてくる。美しいグラフィックを使っ
たゲームを売りとするPsygnosis社、Rage
Software社、Gremlin社、Criterion Studios社
といったヨーロッパの名だたるソフトハウスの
サポートを受けているのもこのためであらう
か。モニターの画面表示が16ビットカラーに
設定されている場合でも、最終処理まではす
べて32ビットで内部計算され、最後の表示段
階でデイトラミングされて16ビットに落とされる
ため、色落ちも最小限なのだろう。

早ければ7月中にも登場するMystique G-
200、Millennium G-200ともに、8MBで\$169
程度と安価になる模様。16MBも発売される
が、8MB版を別売りのドーターカードと組み
合わせて16MBへアップグレードすることも可
能になる。AGP(2Xモード)のみで、PCIバス
のサポートは現段階ではまだ検討中である。



従来のテクスチャーは、マイクロソフトが作った8800用のテクスチャー
コンプレッション技術で約10%、そのリニアリティに削減できる



超高速2Dにこだわりの、期待が高まるグラフィックカードの4000シリーズはあ
る。TNT、このシリーズのローエンドモデルに付属するドーターカードは
マザーボードのゲームポートと接続できる



10000ピクセル/秒の画面表示、32ビットカラーレンダリング機能、
VDDの「ドローアップ」機能により、大画面表示がしやすい

Vol.003

早いもので、筆者のブリタニア生活もβテストの時から数えて10ヵ月。人生というには大げさだが、ステータス上げることばかり考えていた青春時代。持ち家が欲しくて、お金ばかり貯めていた中年期。名声(高いNotoriety)が欲しくてモンスター討伐に明け暮れ、欲しいものがすべて手に入ってしまうと、日常の生活を送る毎日が、楽しいと感じられるようになった。さて、今回はだれもがあこがれるマイホームについて紹介する。

文/安井 勉

一生、宿屋住まいでよろしいのですか？

ブリタニアで安全にログアウトするためには、宿屋または酒場というのは常識だ。もしくは、キャンブファイヤーを焚いた後に、ベッドロールを使って野宿という手もある。町中や草原、森、あろうことかダンジョンの中で、なんの準備もなしにログアウトすれば、しばらく無抵抗状態のままブリタニアに残ってしまう。そのようなキャラクターは、Freezedの表示がAlhameマクロなどで確認できるため、PKまたは泥棒のえじきである。運が良ければモンスターに殺されるぐらいで済むかもしれない。

しかし、マイホームを手に入れば、ログアウトに神経を使う必要はなくなる。自宅のかぎを持って家の中でログアウトすれば、即座にブリタニアの世界から消える。少なくとも、1サーバーで5人まで登録できる別のキャラクターにチェンジすることが、だれの目を気にすることもなく、安全に何回でも好きなだけできるのだ(もちろん宿屋で同じ行動をとることも可能で、特に人目をばかするようなことではないが……)。

銀行に預けることができるアイテムの重量および数に制限が課されていることは、ブリタニア住人の

マイホームを持つことは、ブリタニアの人生を大きく変えるだけの魅力がある。ところが、家というものはいいものではない。最も安価なテント類にしても、ブリタニアの酒場でワインを2,500本も空けられるほど高価なのだ。

ブリタニアのArchitectでは、ローンの取り扱いは一切ない。大都市に散らばる銀行も、どこかの国の銀行のように、泣いて拝んでも金を貸してくれる気配すらない。考えてみれば、金を貸してくれるのは当然のこと。ブリタニアの土地は共有資産なので、空いてさえいれば、どこでも家を建てて構わず、土地代も請求されない。つまり、土地には担保価値がない。加えて、債務を負うべき冒険者であるプレイヤーには、定職もなければ定収入もなく、PKに殺されても生命保険金すらおろない。これでは、どんなに投機的な銀行でも金を貸すことはあえないだろう。つまり、家の権利書は、自分の手に汗して、コツコツと貯金をして購入するしかないのである。ゲームであるのに、なんだか現実世界と妙に重なってしまうのは筆者だけだろうか。

しかし、このまま定住地がないままというのも寂しい。ここは一大決心をして、蓄財に励もう。

blacksmith's shopは小さな家だが、やはり彫り作業が行えるほか、パンも焼けるので人気が高い



共済不満だ。しかし、マイホームがあればアイテムは床に置けるだけ保管できる。ベッドもわざわざ預けなくてもいいし、Venderと呼ばれる売り子を雇うこともできるようになる。



権利書を使うと建設の制限を解除するモードになる。建設では木が邪魔をして建てられないし、石にも制限や不便の、町中などには建設不可能

家を購入したは良いが、 やはり気苦労は絶えない

年に1厘の利子すらつかない銀行預金で、爪に火を灯すような貧乏生活を続けながら、やっとのことで手に入れた家の権利書。小さなお庭には季節ごとにお花を挿えて、借家住まいでは許されなかった犬か猫も飼いたい(実際、ペットを連れて宿屋でログアウトされると、通路をふさがれたりして、ほかのプレイヤーの迷惑となる)。ご存じのとおり、新居でしかも持ち家を手に入れようという時の興味のしやぶりは万国共通だ。ちなみにペットはともかく、Small stone keepまたはCastleを除いて庭はない。あったとしても植物の栽培は不可能である。

ArchitectのNPCから、権利書を買うのも一苦労だろう。テントの次に安価な権利書でも3万8,000gpを超える。お金の重さは760ストーンにもなり、通常のStrengthでは到底持ち運べる重さではない(最大Strengthは100で、430ストーンまでしか持ち運べない)。しかし安心してはいいいのだが、2,000gpを超える買い物については、代金は銀行引き落としで決済されるため、わざわざ町中をバケツリレーする必要はないのである。家の権利書は小さな家のものであればProvisionerでも購入できるが、値段は変動している。同じ町でも、NPCによって売値は異なるので、よく確認してから購入したい。

買う直前に、隣に怪しげなキャラクターがいなければ必ずチェックしたい。何しろ家の権利書は最も高価なアイテムであるから、他人のバックバックからアイテムを盗む泥棒にとっては、生命を賭けるだけの価値がある。買った直後に盗まれたりしたのでは、目も当てられないのだ。

さて、目的の権利書を手に入れたら、家を立てる場所まで大急ぎで移動しよう。権利書を買ってから建設場所を探しても構わないが、昨今の住宅事情では便利な位置に建てられることはめったにない。一時はすき間というすき間に、びっしりと家が建てられていたこともあった。土地がなければ、権利書は無駄になる。できれば候補地を確保してから、権利書を手に入れよう。そして、候補地近辺のルーンはあらかじめ作っておくことだ。

平坦で、障害物(樹木、畑、NPC、動物、モンスター、プレイヤー、PK)などが存在しない場所であれば家は建てられない。権利書をダブルクリックすると、マウスカーソルが家の形に変わるので、任意の位置でなぐクリックしよう。TowerやCastleを建てた時ほどではないが、家が突然現れる感覚は言葉では言い尽くせないものがある。家が無事建ったら、バックバックには家のマスターキーが入っている。銀行の金庫にも予備のかぎが入っていて、1本ぽっくりというわけではない。次にかぎをダブルクリ

ックして選ぶと、かぎに名前を付けることができる。不本意にも落としてしまった時に、拾ったプレイヤーが悪用できないように、自分だけが分かる名前を付けるとよいだろう。

家の出入りは、かぎさえていければドアをダブルクリックして中に入ることができる。ドアはしばらくすると自動的に閉じるが、すばやく閉めないと、心ないプレイヤーが侵入してくることもある。Last Objectのマクロで、入ったら即閉鎖の習慣を着けよう。

さて、いよいよ新居での生活の始まりである。家の管理で気を付けないといけないことは二つある。一つはかぎの管理だ。ブリティッシュ城より小さいといえ、一城の主であるプレイヤーは、家のかぎを持ったまま、ラブラとダンジョンへ出入りするようなことは避けたい。また、町中で用事を済ませる時も、泥棒が常にバックバックの中身を狙っていることを忘れてはならない。冒険や買い物にでかける時は、銀行にかぎを預けるなどして、万が一の事態に備えておこう。二つ目は、家が傷んで崩壊してしまわないようメンテナンスをすることだ。家は、地球時間で9日間出入りがないと、自然消滅するようになっている。1週間以上ゲームができない場合は、親しいプレイヤーに家の管理を頼まなければならない。家がどの程度傷んでいけるかは、signpostを左クリックすれば分かる。

家について、最後に心寒い話をしなければならない。実はバグ利用による不法侵入が横行しており、施設した家でもアイテム保管庫としては役に立たないのである。これはこれで避ける方法もないわけではないが、現時点でこの不正行為が行われているという点が問題だ。バラ色のマイホームの夢に水を差すようだが、筆者のTowerも総額10万gp以上の被害を受けている。早急なる対策を切に望むところである。

知らぬ人々の家だが、お花が植えられている。お花は普通の方法では入手できないため、なんだかうらやましい。お花は少し着込んでの庭遊に最適だ。



大木4万4,102gpは高い。ついでにマイホームを手に入れた。道中のインに預けずすると5,512分秒で、1本1,000分秒としても550万円だ。意外と安い?

家の権利書所持リスト

名称	価格(gp)	備考
blue tent	270,247	テント
green tent	270,247	テント
small brick house	378,652	
blacksmith's shop	378,652	かじ屋
millers shop	378,652	粉屋とオープン
clothes's shop	378,652	お裁縫と裁縫師
weapon training hut	378,652	訓練
pickpocket's den	378,652	盗みの訓練
thatched roof cottage	378,652	
wood and plaster house	378,652	
stone and plaster house	378,915	
field stone house	378,915	
large smithy	1,375,934	大さかい屋
brick house	1,375,934	
two-story stone and plaster house	1,730,736	
two-story wood and plaster house	1,731,167	
tower	387,545	
small stone keep	58,018,449	
castle	90,979,980	

価格は変動制のため、あくまで目安程度に

IMPUL

今回も、いつものように山ほどモジュールのアップデートがあったが、QUAKE II 本体のバージョンアップがなかったため、特に大きな変化はなかったように思われる。

文/baron (小辻秀宣)

Ver.3.15がついにリリース かなり多くの変更点がある

3カ月の沈黙を破って登場したQUAKE II のバージョンアップパッチVer.3.15は、Ver.3.12以来の大幅な変更が加えられた。内容を具体的にみると以下のとおりだ。

- ① マルチプレイ用にデザインされたマップ「match1」(Reckless Abandon)の追加
- ② VWeapon(Visible Weapons)のサポート(ただし、別途ダウンロードしなければならぬ)。今回のリリースに伴い、VWeapon側もバージョンアップしている
- ③ ネットワークパケットの最適化により、対戦中ハイパーブラスターを使っても遅くならなくなった
- ④ 自動ダウンロードをサポート。マップおよびテクスチャモデル、サウンドスキンやweapon.md2(ただし、VWeapon用のweapon.md2は含まない)がダウンロード可能。

また、オートレジェーム機能もあるの
で、ダウンロード中
に接続が切れたと
しても再接続され
ば続きをダウンロ
ードできる

- ⑤ メニューのMulti-player中のPlayer Setupで接続スピードの設定ができ

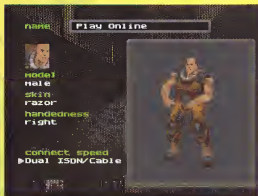
るようになり、以前は手動だったrateが自動で書き換わるようになった

- ⑥ 対戦中のプレイヤーの動きがNETQUAKEや最新版のQWAKEWORLDのように変更された。これによって空中での制覇がしやすくなり、垂直方向のスピードもアップされた
- ⑦ 不正コピー防止のためのCDチェックが外された
- ⑧ プロトコルの変更を行なわれたためにVer.3.14サーバーへの接続ができなくなった。しかし、Ver.3.14のときのモジュールはそのまま使える
- ⑨ メッセージ連打防止機能の追加
- ⑩ gender(性別)の追加。この機能により新たに追加したモデルに対して好みの性別を割り当てることができるようになった。性別を割り当てると、死んだ時のメッセージが性別に応じた内容になる
- ⑪ サーバー側でのジャンプの追加。マスクもできるため、特定のプロバイダからの接続をすべて拒むこともできる

そのほかにもサーバー側での変更やモジュール作者のための配慮など多くの変更点がある。

関連ホームページ

id SoftwareのHot New Stuffのページ
http://www.idsoftware.com/hot/newstuff.html
VWeapon
http://www.tidiefragg.com/vweapon/



接続スピードの設定がメニューにあり、自分に合った通信環境がより実現しやすくなった



今回新たに追加されたReckless Abandonは、岩間に岩の道がある。落ちないよう注意しつつ、相手と戦わなくてはならない

通なQUAKER養成コラム

英語の苦手なQUAKERに日本語HP

毎日のように出てくる新しいモジュール、スクリーンショットを見た感じが、とても面白そう。しかし、ダウンロードはしてみたものの、readme.txtは英語オンリー。インストールの仕方さえ分からない。

そんなあなたに強力な味方となってくれるページが、このFUJIWARA'S WEBだ。現在出回っているモジュールの有名なところを、独特の口調で詳細に解説してくれる。

5月17日の時点で解説してあるモジュールは以下のとおり。



- | | |
|-----------------|---------------------|
| 1.JailBreak | 6.Assassins |
| 2.RocketArena 2 | 7.Holy Wars |
| 3.CTF | 8.Cry Havoc |
| 4.Chaos | 9.SuperHeroes 2 |
| 5.Dynatouch | 10.King of the Hill |
| 6.Freeze Tag | |

FUJIWARA'S WEB
http://home4.nifty.ne.jp/kazzzz/

デスマッチについて考える

結成されたばかりのQUAKE II のクランSFJ(Super Family Japan)。DOOMERとして、その名を轟かせた面々による強力クランだ。メンバーであるSekip氏の書かれた「QUAKE II DM (デスマッチ) 考察」は必見だ。1対1の場合と乱戦の場合を分けて、考え方や取るべき行動が彼の経験に基づいて書かれている。自分の対戦スタイルを確立できた人も、まだできていない人も参考にするのはないだろうか。

また「QUAKE II 敵賞鑑」も、QUAKERがどういったことを考えながら対戦しているのSFJのホームページが、分かって面白。

SFJのホームページ
http://www.mars.cri.ne.jp/~sekip/

SE999

残念、QUAKE Zoneが閉鎖

6月号で紹介したカナダのニュースサイトQUAKE Zoneだが、4月26日をもって閉鎖してしまっただけだ。簡潔に見やすく書かれていたページだけに非常に残念。個人的には、かなり大きなニュースだった。

QUAKE界を揺るがしたBackdoor事件 主要サーバーに打撃

ゴールデンウィーク中の5月2日に、QUAKE界を揺るがす事件が起きた。それが、このQUAKEWORLD and QUAKE II Backdoorだ。これは、デバッグ用に作られたと思われるサーバーの管理者用パスワードを悪用してサーバー上で管理者に成り済まし、暴言を吐いたり、サーバーの名前を変えてしまったり、最悪の場合サーバーをダウンさせてしまう、といったことまでする極めて悪質なものであった。

この事件により、国内の主要なサーバーもことごとくダウンさせられた。もちろん、私の立てているQWJ HIGHSCOREも例外ではなかった。

今回は、緊急避難用ということで修正するためのパッチが出たが、あくまで対応最良的なもの。

このパッチはサーバー用のものなので、クライアントには必要ない。

関連ホームページ

QuakeWorld and Quake II Backdoor
<http://www.planetquake.com/quake/backdoor/>

続々と発表される新モジュール

この1カ月間のモジュールの動きを表にしてみた。バージョンアップが頻繁に行われているので、この号が出ているころにはさらに新しくなっているとと思われるが、こういったモジュールが出回っているという参考にはほしい。



CTF用モジュールのFreeze Tagは、最近やられて笑みかわりに凍ってしまおうというもの。凍った人間は、時間約3秒間、人間で振るのと振られると振られる。凍った人間は、時間約3秒間、人間で振るのと振られると振られる。凍った人間は、時間約3秒間、人間で振るのと振られると振られる。

高解像度プレイヤーへ 見やすい照準はここで入手

Voodoo2やRiva 128などの高性能なビデオカードを持っているユーザーの中には800×600ドットや1024×768ドットでプレイしている人もいるだろう。確かに、高解像度はきれいでもいいが、でも、ちょっと不便なのは照準が小さくて見づらいこと。

これはそれを解消してくれるものだ。照準の大きさや色を変えて、高解像度でも

見やすくしてくれる。QUAKE II時代の十字クロスも入っているで、QUAKEに慣れた人にもおススメ。

照準のダウンロード

<http://www.nephilim.com/torukn/heroes/g/downloads/threshold2v2.zip> (170KB)

この1カ月に発表されたセジュールとURL

日付	セジュール名	URL
4月12日	Holy Wars Ver 2.0	http://www.planetquake.com/holywars/
4月13日	Mars Quake 1	http://www.bellby-unit.com/
4月15日	Q2CTF+	http://www.quake2hq.com/h/t/
4月18日	Q2 Comp Ver 0.1	http://www.telefragged.com/q2comp/
4月18日	Action Quake 2 Ver 0.99	http://action.telefragged.com/
4月19日	Assassins Quake II	http://www.planetquake.com/assassins/
4月20日	ArQuake II Alpha	http://arquake2.vortexq.com/
4月20日	ServerConfigMOD Ver 2.2	http://www.quake2.com/sconfil/
4月21日	Hot Potato CTF	http://ateam.stumped.com/
4月23日	Orange Quake II Ver 3.18c	http://www.captured.com/orange/q2/
4月23日	RIP CTF	http://www.zero-ping.com/mp/ripctf.html
4月24日	QWar2 Beta Ver 0.1	http://gro.quake2.com/shadowgate/
4月25日	NIQ for Quake II	http://www.planetquake.com/niq/
4月27日	Weapons of Destruction 5.4	http://www.planetquake.com/weapons/
4月27日	Quake II PaintBall	http://www.onr.com/user/joe/coloritag/
4月28日	Expert Quake II	http://www.planetquake.com/expert/
4月28日	Battle of the Sexes Ver 2.0.5	http://spinbox.warzone.com/
4月30日	Lithium II Ver 1.0	http://www.planetquake.com/lithium/
5月1日	Weapons Factory Ver 2.1b	http://www.captured.com/weaponsfactory/
5月2日	Loki's Minions CTF Ver 3.18	http://www.planetquake.com/loki/
5月3日	Revenge of Strogos Ver 1.32	http://www.planetquake.com/ros/
5月4日	Chaos Deathmatch Ver 0.3	http://chaosdm.telefragged.com/
5月6日	Quaser Ver 1.1	http://twisted.vortexq.com/
5月7日	Arena CTF	http://www.frag.com/deconstruct/
5月7日	Quake II Superheroes Beta Ver 10 CTF	http://www.planetquake.com/mods/quake2/super2/
5月7日	Freeze Tag Ver 1.4.1	http://www.planetquake.com/freeze/
5月7日	Linked	http://www.rtt.edu/~mmb4694/quake2/linked/
5月11日	Strogos Gone Mad Ver 1.1.00	http://www.sneid3d.com/legion/
5月12日	Viking Mod 0.99	http://www.planetquake.com/viking/
5月13日	ThunderWalker Ver 1.01	http://www.thunderwalker.net/
5月13日	King of the Hill Ver 1.2a	http://www.planetquake.com/ko/h/
5月14日	Balance of Power	http://www.xmission.com/redflame/bop/
5月14日	Rancor Ver 0.91	http://www.notupd.com/rancor/
5月16日	Disposable Heroes	http://www.planetquake.com/TheCoven/ch.html

新戦術を採り、自由に空中戦を繰りだせるAIRQUAKE II。マップをQUAKE IIだが、ここで遊ぶゲームと違って面白いので。

John Carmack氏 今度の愛車はフェラーリ F50

彼のブログを見ていると、4月17日と22日の2回にわたって、彼の愛車フェラーリ F50について書かれている。1度目は購入時の話で2度目はF40との比較だ。QUAKEチャンピオンのThresh

にあげちゃったのもフェラーリだったけど、ほんとフェラーリが好きなんですねえ。まったく僕民としてはうらやましい限り。

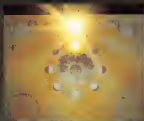
John Carmack氏のホームページ

<http://tiny.planetquake.com/qfplan.asp?userid=john>

Falling Do

DIABLO定点観測

攻略本などが発行される以前の、DIABLOのゲームシステムがなぞに包まれていたころ、さまざまなデマやうわさがbattle.netで飛び交っていた。その内容はアイテムに関することが多く、いかにプレイヤーが高レベルのアイテムについて興味を持っていたかが分かる。「Play Online vol.001」でも、アイテム生成について解説したが、その後も、この手のうわさは尽きることなく現在でも繰り返さざやがれている。今回は、DIABLOの人気と奥深さを表すうわさについて紹介する。 文/安井 勉



うわさのアイテムMap of the Starを使用すると、このような豪華なグラフィックスが表示される。アイテムとして使用しても何のメリットもなく、人間が作らなけ



ゲーム内で使ったアイテムを生成する魔物の「ブレイクマスター」は、魔物の王と称する。魔物王に討たれれば、ゲーム内で使ったアイテムは生成される。魔物王に討たれれば、ゲーム内で使ったアイテムは生成される。

本当にあった突拍子もないうわさ

最もポピュラーなうわさとして、Full Plate of the Godly Plate of the Whale (通称:GPOW)といううわしが実在するという話があった。何人かのプレイヤーは「パブリックゲームで一緒にプレイした人からもらった」「本物だと聞いた」「大ボスであるディアブロのいる16階のさらに下で拾えるらしい」などと言って、実際のゲームで使用していた。もちろんGPOWは通常のゲームプレイでは入手できず、アイテムやモンスターのデータを書き換えたり、モンスターデータを書き換えたりして、ねつ造されたものである。この系統のFull Plateとしては、Awesome Plate of the Lionが正規品では最高級品となる。

「真のゲームには登場しないアイテムとしては、明らかにチート品と分かるDiablo Plateや、シグナルプレイでしか入手できないユニークアイテムの転売があった。また、ユニークアイテムを指輪にして重複使用を可能にするような不正なプレイもあった。これらをチートだと自認して楽しんでいるプレイヤーについては、個人で楽しむものであるから一概に悪いとも言えないが、真正正銘の本物派と思えば嫌っているプレイ

ーは「うわさの出現」になる。

モンスターから得られるアイテムのPrefixや Suffixは、モンスターレベルにより一定の範囲内でランダムに出現する。これが事実なのだが、これについても突拍子もないうわさが山のように信じられていた。有名なところでは、Demonspike Coatを装備しているとモンスターから得られるアイテムが高級になる、という話があった。無論デマであるが、あのくせのあるユニークアイテムを無理して装備してまでもゲームを繰り返しているプレイヤーが彼を絶たなかつた。そのほか、ゲームホストを作ったプレイヤーのレベルに依存しているとか、最初に下の階に降りたプレイヤーのレベルに依存している(モンスターの敵意にも影響する)プレイヤー名にD、U、C、Kのいずれかが含まれていると、その数だけアイテム量が悪い(など)とか、よくもまあ、これだけもったいないデマが作られたものだと思ひます。



アイテムはすべて生成される。魔物の王と称する。魔物王に討たれれば、ゲーム内で使ったアイテムは生成される。魔物王に討たれれば、ゲーム内で使ったアイテムは生成される。

Win to Hell

伝説のCOWレベル

COWレベルというわきも、永くさやかれていたものだ。このわきとはつともなく疑ったストーリーを持っている、筆者も聞いた直報にはおどろき、おどろきしたほどである。まず、Map of the Starsのエリアがある。これはもともと、ゲームの1つで、半蔵されていたアイテムの1つで、ゲームでは使われていない。わきでは、このアイテムはディアブロからしか入手できないアイテムで、使えば4フロアずつ四つのダンジョン(合計16フロア)に分かれているDIBLOに、5番目のダンジョンが出現するというのだ。



このアイテムはゲームの1つで、半蔵されていたアイテムの1つで、ゲームでは使われていない。わきでは、このアイテムはディアブロからしか入手できないアイテムで、使えば4フロアずつ四つのダンジョン(合計16フロア)に分かれているDIBLOに、5番目のダンジョンが出現するというのだ。

通常の方法でディアブロを倒すと、ゲームは終了してしまうため、だれもこのアイテムを倒してゲームをロストしないように、ゲームの1つで、半蔵されていたアイテムの1つで、ゲームでは使われていない。わきでは、このアイテムはディアブロからしか入手できないアイテムで、使えば4フロアずつ四つのダンジョン(合計16フロア)に分かれているDIBLOに、5番目のダンジョンが出現するというのだ。

なぜ、新しいダンジョンをCOWレベルと呼ぶかについては、タウンマップ右側にいる3頭の牛の位置に入り口が出現するという理由からだ(ご丁寧にスクリーンショットまで紹介されていた)。

これはすべてデマである。すでにゲーム発売から1年以上を経過している現在では、ほとんどのプレイヤーがゲームシステムを理解しているので、COWレベルほどの荒唐無稽なデマは流れてはいない。しかし、HELL/HELLは最も難易度の高い4フロアを防具なしでMana Shieldを使わずに1人でクリアできた日本人Soffererがいたという話を聞いた時には目まいがした。それは事実であって(すべりずではない)、しかも筆者と同じジョブで戦ったプログラマーだったからである(笑)。



この中に含まれていたSuccubusなど、ゲームページのジョークネタに頻りに登場する。ここはCOWレベルの入り口が出現してくるというわきも、もともとはジョークだったのだろうか……



この中に含まれていたSuccubusなど、ゲームページのジョークネタに頻りに登場する。ここはCOWレベルの入り口が出現してくるというわきも、もともとはジョークだったのだろうか……

Mac版DIBLOが発売

Macintosh版DIBLO(以下、Mac版)も、永くbattia.netを騒がせ続けたわきの一つである(もちろんわきのような虚構に欠けるものではなく、Bizzard社からの公式アナウンスがあったのだが……。発売時期については、確たる情報があったため、1997年初夏から7月も開けたファンも多かった)。

DIBLOは移動や攻撃に左クリック、魔法の詠唱やアイテムの使用にもクリックと、2ボタンマウスを必要とするタイプのユーザーインターフェースが採用されている。1ボタンマウスが標準のMacintoshでは、Mac版ARCRAFT IIと同様に、コマンドキーでもクリックの代用として使用するシステムになっている。Windows版に慣れた筆者の指は、ゲームレイアウト後30分を経過してももつてしまう。一つしかないマウスボタンに右手の人差し指と中指を兼ねて、移動は人差し指、アイテムの使用は中指、アレと思った瞬間にはボーン指が邪魔に合わない。特に、筆者が進んだRogueというクラスは、剣士の連続のためShiftキーも多用する。慣れないMacintoshのキーボードにぼんやりうなずけてしまった。

直営はフルスクリーンで、Windows版とまったく変わらない。battia.netでWindows版のプレイヤーとゲームでもできたし、アイテムの受け渡しも問題は無い。マルチプレイの接続方法にAppleTalk Networkが追加されている点と、battia.netに接続した時に、Windows版とDIBLO Retail JPN-1チャンネルに自動的に入室するが、Mac版だとDIBLO Retail 1となる点が異なる。ローマ字で日本語のチャットをするなら、DIBLO

Retail JPN-1などにチャンネルを移動するとよいだろう。

移植については先きで、ネットワークゲームタイトルが少なくMacintoshユーザーにはうれしい1本となることだろう。ただし、Windows版のDIBLOとLANでマルチプレイをする場合には、注意が必要だ。Mac版が最初からVer.1.04なのにに対して、Windows版のCDはVer.1.0であるため、Windows版にパッチを当てなければならぬ(battle.netでのプレイには自動的にパッチが当たるため不要)。Windows版のパッチはhttp://www.bizzard.com/library/patches.htmからダウンロードできるので、バージョンを確認して利用してほしい。

Windows版と異なる点は、スタートアップオプションのウィンドウが立ち上がる点と、マルチプレイの接続方法に、AppleTalk Networkが追加されている点で、他はほとんど変わらない。



Play Online

編集部からの

お知らせ

ホームページへ お立ち寄りください

Play Online編集部では、

<http://www.play-online.com/>

にホームページを開設しております。このホームページでは、国内外のゲームメーカーへのリンク集や編集部からのお知らせのほか、ネットワークゲーマーのための掲示板とVoodoo Japanの掲示板も用意しております。これらの掲示板では、ビギナーユーザーからベテランユーザーまで、毎日アクティブに情報交換されています。すべて無料で利用できますので、本誌と併せてご覧ください。

バックナンバーの 購入方法

■購入方法

[Play Online vol.001]/[Play Online vol.002]/[月刊Play Online]のバックナンバーご購入には、次の二つの方法があります。

- ①お近くの書店にご注文いただく(送料はかかりません)
- ②弊社に直接申し込む(商品代金のほかに送料がかかります)

弊社に直接申し込まれる場合は、以下ようになります。

■申し込み方法

郵便局より、郵便為替にて下記の弊社口座宛てにご送金ください。入金を確認後、発送いたします。

郵便振替番号 00120-2-386750
口座名 株式会社アクセラ
TEL 03-3484-8285
でお願いたします。

郵便振替用紙は郵便局でもらうことができます。郵便振替用紙の添付欄に必ず、希望冊数と[Play Online vol.xxx希望]または[月刊Play Online ○月号希望]と明記してください。

なお、商品代金はvol.001が1冊1,280円(消費税込み)、vol.002が1冊1,280円(消費税込み)、月刊Play Onlineが1冊980円(消費税込み)です。これに加えて、発送手数料および送料として、1冊につき310円をいただきます。また、商品の発送は入金を確認したおとの手続きとなりますので、到着まで10日間から2週間かかります。

万一、品切れの場合は、その号の商品および送料を返金させていただきます。

バックナンバーに関するお問い合わせは、株式会社アクセラ 販売部
TEL 03-3484-8285
までお願いいたします。



Play Online vol.001の主な内容

- ULTIMA ONLINEから見えるネットワークゲームの本体
- もうすぐ来るヒマナギなる!? これがワザのニュータイトル
- ここからスタートするネットワークワールド
- 人気の3大ネットワークゲーム
- DIABLO
- QUAKE
- K-WING VS THE FIGHTER
- 今すぐ遊べるジャンル別ネットワーク対応タイトル大賞
- 付録CD-ROMにWindows 95で楽しめるネットワークゲーム体験版18本の収録



Play Online vol.002の主な内容

- 3プレイで見る異界ネットワークゲーム動向
- QUAKE II
- EOL KNIGHT
- ULTIMA ONLINE
- TANARUS ほか
- 最新の資料から見えるネットワークゲーム動向改訂版
- ゲーム動向改訂版
- ゲーム動向改訂版
- 98年度電子メールの遊び方
- ゲーム通達だけが読めるのってどきどき
- 付録CD-ROMにWindows 98で楽しめるネットワークゲーム体験版18本の収録



Play Online vol.003の主な内容

- パソコンゲーム動向改訂版
- 完全スクープ TANARUS 日本版
- STARCRAFT
- HEAVY GEAR
- QUAKE II ヴィジュアル版
- WING COMMANDER: PROPHECY
- アクティブネットワークゲーマー宣言!
- パソコンの新しい活かし方を提案まで全部載ります
- VJのWEBマスターが案内する近世代に入入るVoodooワールド
- 第3次大対決
- TANARUSアクセラード
- Play Online特別エンブレム
- 最新ゲームのデモ・体験版収録のCD-ROM



Play Online vol.004の主な内容

- DIABLO II 発売情報
- パソコンゲーム動向改訂版
- Darius
- STARWARS REBELLION
- STARCRAFT
- 3大サッカーゲーム単分が収録
- ユーザーさんみんな使っているネットワークゲーマー必携ツール大賞
- バフォーマンスとクオリティを考えた、1998年度サウンド編集賞
- DariusのWEBマスター

Windows 98

即導入か？ 待つべきか？

導入前ポイント検証

1995年11月23日に登場したWindows 95(日本版)から約2年8か月を経て、Windows 98(日本版)が登場する。ちなみに、「何も変わっていない」Windows 95の時ほど急速に普及しないなどと言われているが、実際のところはどうかのたろう。ネットワークゲーマーの視点から見ると、USBやAGPの正式サポート、解凍化によるゲーム起動時間の短縮など、興味深い新機能がたくさんある。その一方で、現在使用している周辺機器やソフトがうまく動作するのかという疑問も生じてくる。

そこで、この特集ではパソコンにWindows 98をインストールし、ネットワークゲームを楽しむ上で気になるポイントを中心に記事を作成してみた。もう間もなく登場するWindows 98を導入すべきか否かは、この記事を読んでもらって決めてもらう。

文/ 信野忠敬

Windows 98の気になる新機能

Windows 98は、
ネットワークゲームに革新をもたらすか？

Windows 98日本版の発売日が近づつつある。マイクロソフトが1998年3月に、一般のユーザーを対象にβテスト(Preview Program)を行ったため、すでにWindows 98を体験している読者もいるだろう。Windowsユーザーならば、これほど気になる存在、導入すべきか、待つべきか、そろそろ結論を出したいところだ。ここでは、Windows 98(RC1)の概要とともに、ネットワークゲームへ与えるメリットについて触れてみた。



Windows 98は、従来のWindows 95に比べて、ハードウェア、ネットワークゲームなど、さまざまな面で進化している。

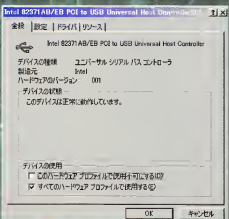
技術とともに進化した Windows 98

1995年にWindows 95がリリースされて、すでに2年余りが経過した。この2年の間に、パソコンを取り巻く環境も大きく様変わりしている。例えば、Windowsの登場当時では、PentiumがCPUの主流だったが、Pentium Pro、MMX Pentium、Pentium IIと変化し、またそれに伴って新しいチップセットが次々と登場している。さらに、DVD、USB、IEEE 1394といった新しいハードウェア、バスマスター-IDEといった新しいインターフェースなども誕生。2年前の状況からは想像できないくらい大きく変わってきている。Windows 98が目指すものの一つに、これら2年前の状況から大きく進化したハードウェア環境に追いつくことが挙げられる。こうした新しいハードウェアをWindows 95で利用しようとする、プラグアンドプレイで認識してくれなかったり、ドライバがないため利用できないということがあったのだ。

Windows 98では、430HX以降のチップセット、USB、IEEE 1394、バスマスター-IDE、AGP、ACPI、DVD、マルチメディア、FAT32など、さまざまな新しいハードウェアやインターフェースがサポートされる。また、このようなハードウェアを装着したときのプラグアンドプレイの機能も強化されている。ちなみに、こうした新しいハードウェアの中には、USBによるゲームコントローラーやDVDなど、ゲームに関するものも少なくない。



大抵のPCには、このマルチメディアの分野でさまざまなデバイスがある。



Windows 98からはUSBやIEEE 1394、DVD、ゲームコントローラー、マルチメディアなどのデバイスがサポートされる。

気になるインターネット関連 ネットワーク機能の強化

Windows 98の新機能の一つに、インターネット関連の機能強化が挙げられる。Windows 98では、インターネットエクスプローラー4.0(以下、IE4.0)が標準で搭載され、インターネットとシェルの統合が実現される。IE4.0のシェル統合は、従来のエクスプローラーで実現されていたファイルの扱いを、インターネットで接続された先のデータに対して、同様に扱えることを目的としている。つまり、ローカルデータとネットワーク上のデータがまったく同じ感覚で取り扱えるようにしたものだ。一言で言えば、シェルがWebブラウザーの機能を持つようなイメージ。そのため、Windows 98では、Webページなどのインターネットのリソースを見るために、いちいちブラウザーを立ち上げる必要はなくなる。

ネットワーク関連の機能では、複数のダイヤルアップネットワークを組み合わせて、バンド幅を太くすることができる「マルチリンク機能」などもサポート

されている。

では具体的にどんなメリットがあるか。例えば、28.8kbpsモデムに不満を覚えるまでは56kbpsのモデムを購入して、ネットワーク・ゲームを楽しんでいるユーザーもいるはず。そんな人は、眠らせていた28.8kbpsモデムを、押し入れから引き張り出して、マルチリンク機能で生かさない手はない。より加速された、ISDN環境に近いレスポンスを感じるはずだ。このように、ゲーム環境が改善されるユーザーもいるだろう。

ただし、このマルチリンク機能を生かすためには、ハードウェア環境や通信環境、プロバイダーなどが条件に合ったものでなければならない。先の例で言えば、電話回線を2本用意しなければならないし、会社で複数の電話回線につなげるなどの特殊な状況でない限り難しい。また、コストの問題から一般家庭では、当然ISDN回線を引くだろう。そんな、さまざまな条件が必要になる。その詳細はQ&Aのコーナーで紹介することにする。

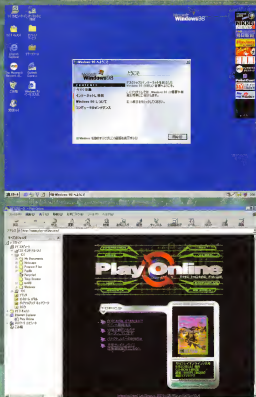
また、インターネット上でWindows 98そのものをアップデートする「Windows Update」という機能も新しく追加された。これを利用すれば、わざわざWindowsのアップデートモジュールを自分でダウンロードしなくても、Windows 98自身がダウンロードとアップデートの両方の作業を自動的にしてくれる。

ゲーマーにも魅力のツール使わない手はない

新しいハードウェアのサポートやネットワーク機能の強化以外にも、Windows 98では、さまざまな機能が強化、追加されている。例えば、特定の時間が来たらプログラムを自動起動する「タスク」、毎軌なファイルを整理するための「ディスククリーンアップ」、ディスクのエラーをチェックする「スキャンディスク」、アプリケーションの起動速度を高速化できる「デフラグ」など、システム周りのツールも新設されたり、改良されたりしている。また、Windows 95では、レジストリやシステムファイルが破壊されてしまうと、ユーザーがどうすることもできなかった。しかしWindows 98では、システムファイルをチェックして問題があると復元してくれる「システムファイルチェッカー」や、レジストリの問題を復元してくれる「レジストリチェッカー」などのツールも新設されている。

ゲームのインストール、アンインストールを繰り返している人は、Windows 95が不安定になることもあるだろう。また、たくさんのゲームをインストールして、ハードディスク容量が不足になりがちだ。そんなユーザーには、まさに朗報といえる。

なおWindows 98は、Windows 3.1、Windows

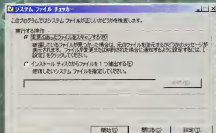


「Play Online」は、インターネットを通じて、世界中のプレイヤーと対戦できるオンラインゲーム。プレイ中は、リアルタイムでゲームの進行状況を確認でき、自分のプレイ状況を他のプレイヤーと共有できる。また、プレイ中は、リアルタイムでゲームの進行状況を確認でき、自分のプレイ状況を他のプレイヤーと共有できる。

「Windows 98 Update」は、インターネットを通じて、最新のアップデートを自動的にダウンロードし、インストールしてくれる。これにより、Windows 98の機能を常に最新の状態に保つことができる。また、アップデートの進捗状況を確認でき、インストールが完了した後に、自動的に再起動を行う。また、アップデートの進捗状況を確認でき、インストールが完了した後に、自動的に再起動を行う。

95からのアップグレードインストール、DOSからの新規インストールの2通り方法から選択が可能。さらに、Windows 95からのアップグレードインストールでは、Windows 95のシステムファイルを保存する機能がある。この機能を利用すれば、Windows 98をインストールした後でも、元のWindows 95を復元することができるとだ。

このようにWindows 98では、さまざまな新しい機能が追加され、さらにWindows 95のバグなどもフィックスされている。新機能に関して、ここでは紹介できなかったものもたくさんある。次ページ以降では、Q&Aで理解するWindows 98の新機能の各編で、より掘り下げて紹介する。Windows 98のリリースまであとわずか。心して待とう。



「Windows 98 Setup」は、Windows 98のインストールを行うためのウィンドウ。ここでは、アップグレードインストールを選択している。また、Windows 95のシステムファイルを保存するオプションも選択されている。インストールの進捗状況を確認でき、インストールが完了した後に、自動的に再起動を行う。また、インストールの進捗状況を確認でき、インストールが完了した後に、自動的に再起動を行う。

Q&Aで理解するWindows 98の新機能

Windows 98を導入すれば、ネットワークゲームをプレイする際に、具体的にどのようなメリットを得られるのか？ Windows 98の新機能のうちで、ネットワークゲームに関連する機能はどれか？ ここからは、そうした疑問に対してQ&Aの形式で解説していく。質問はUSB関連、ネットワーク機能、グラフィック関連、ハードディスク関連、ノンジャンルの五つのカテゴリに分けてある。まずはUSBについての疑問に答えよう。

Windows 98でサポートされるUSB ネットワークゲーム メリットを解剖

USB編

USB

Q

Windows 98で新しくサポートされるUSBとは、どのようなものなのか？

A

USB(Universal Serial Bus)は、電話やオーディオなどのリアルタイム性が要求される同期デバイス、またマウスやプリンターといった非同期デバイスの接続をサポートする、新しいシリアルインターフェースのこと。USBの規格はコンパック、DEC、IBM、インテル、マイクロソフト、NEC、ノーザンテレコムなどが中心になって制定したものだ。現在では、さまざまなパソコンにUSBポートが搭載され、USB対応の周辺機器も出そろってきている。USBの特徴は、比較的に高速のデータ転送(12Mbps)をサポ

ートしていること、一つのUSBバスに127台までのUSBデバイスを接続できることなどが挙げられる。USBデバイスを利用するには、USBポートに接続するだけでいい。また、パソコン本体の電源が投入されている状態でも、USB機器を接続することができ「ホットプラグ」にも対応している。さらに、今までは新しいデバイスのためにIRQなどのリソースが必要なものも多かったが、USBではこうしたリソースを消費しないため、IRQ不足に悩まされることなく、新しいデバイスをパソコンに接続することができる。

USB

Q

USBのプラグアンドプレイの仕組みは？

A

Windows 95のプラグアンドプレイは、ハードウェアをマシンに装着した後でマシンを再起動した時に、プラグアンドプレイ対応ハードウェアが認識される。しかし、USBはホットプラグに対応した規格なので、Windows 95でのプラグアンドプレイのそれとはちよと異なる。つまり、パソコンの電源を落さなくても、USBデバイスをUSBポートに接続するだけで、そのデバイスが自動的に認識されるような仕組みになっている。ただし、機器やドライバによっては、Windows 98を再起動しな

ければならないケースもあるかもしれない、というのも、USBそのものがホットプラグに対応していない、ドライバが非対応だったり、Windowsの制限で再起動しなければ、ドライバの認識ができないものが出てくる可能性があるからだ。今のところOSの中核に密接に関連する機器はないが、OSの中核部分に関わるようなデバイスは、再起動せざるを得ない。ただ、この場合でも再起動が必要なのは最初のホットプラグだけで、2度目以降はドライバがインストールされているため、再起動する必要はない。



デバイスをUSBバスに接続してはOKですが、デバイスが認識されているという表示が画面に出てくる

USB

Q

Windows 98で使えるUSBのデバイスにはどのようなものがあるのか？

A

最近になって、USBのデバイスもさまざまな種類のものが出そろってきている。ネットワークゲームに関連するところでは、ジョイスティック、マウス、TAなどでUSBに対応した製品がリリースされている。さらに、キーボードやプリンター、イメージキャナー、フロッピーディスクドライブ、ディスプレイなど実にさまざまなものがUSB接続に対応している。今後は、ジョイスティックなどのゲームデバイスについてもUSB接続が標準になると考えてよいだろう。



ロジクールからも、USB対応マウス(Wireless Mouse USB)が発表される。ウィンドウズをスクロールさせるのに便利なホイールボタンが付いている

Q&Aで理解するWindows 98の新機能

ネットワーク編

Network

Q Windows 98には、どんなインターネット関連のアプリケーションが付いてくるのか？

ネットワークゲーマーにとって、インターネットはまさにホームグラウンドだ。そんな自分たちの遊び場、生活していくためのツールと言っても差し支えないのが、インターネット関連のアプリケーションである。当然のことだがこれらのツールが無ければ、最新のネットワークゲームに関する情報や、デモのデータ、あるいはパッチなどを探して、手に入ることはできない。

Windows 98に付属するインターネット関連ソフトは、

- ① Webサイトを見るためのブラウザ
「インターネットエクスプローラー4.0」
- ② インターネットメールとインターネットニュースを送受信するためのツール
「アウトルックエクスプレス」
- ③ ビデオ会議に対応したチャットツール
「ネットミーティング」
- ④ HTMLファイルを編集するためのツール
「フロントページエクスプレス」



インターネット検索エンジンにアクセスし、このウェブページを開くと、そのサーバーに接続する際に、検索エンジンが自動的にインターネット・アドレスを指定して表示する。

「世界にわたって、この本が読まれることを望みます。日本では、この本が読まれることが、この本が読まれることを望みます。」

● 94年12月23日、東京地方裁判所は、原告の主張を認め、被告に対し、
2億5000万円の賠償を命じた。東京地裁は「被告が、原告の権利を侵害し、
その結果として原告が損害を受けた」と判断した。

[illegible]

『我が子、お母さん、結婚したらどうしていいの？』と悩むお母さん、今後はどうすればいいのでしょうか？

インターネットに接続するための環境が整っていれば、画面上の指示に従って作業を進めるだけで、ダイヤルアップの設定ができる。もちろん、Windows 95での設定をそのまま使用することも可能だ。

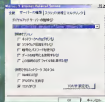
Q ダイアルアップスクリプトとは？
どのように使うのか？

ダイヤルアップスクリプトは、インターネットで標準に利用されているPPP(Point to Point Protocol)やSLIP(Serial Line Internet Protocol)などのログイン手順以外のアクセスポイントへ接続するとき、その接続を自動的に行うためのものだ。例えば、プロバイダーの海外アクセスポイントでは、PPPで利用できない標準のログイン手順では、ログインできないものがある。Windows 95ではこのような場合、ダイヤルアップ

定でダイヤルした後に、ターミナルウィンドウを表示し、そこでユーザーIDやパスワードを入力してログインする必要があった。Windows 98では、ログインスクリプトを作っておけば、こうしたログインの手順を自動化することができる。ただし、国内のほぼすべてのプロバイダーはPPPを使った標準の認証を利用しているため、ダイヤルアップスクリプトを利用することは少ないだろう。

また、ダイヤルアップスクリプトはBBSやオンラインサービスへの接続も自動的に行えるようにすることができる。スクリプトはテキストファイルに書き、拡張子「.scp」で保存するだけでいい。ダイヤルアップ接続のプロパティからスクリプト処理タブを選択し、スクリプトファイル名としてスクリプトのファイル名を入力・設定すればいい。

ダイヤルアップサーバーの
種類。やはり、現在標準的に
使われているのはPPPによ
るログインだ。



ダイヤルアップ接続に使われるスクリプトファイルの名前を入力する。これで、いよいよ手動でログインを行う準備が整える。

マイケルアップ サーバーの増強に)

PPP インターネット, Windows NT Server, Windows 90
PPP インターネット, Windows NT Server, Windows 98
SLIP Unix Host
Windows for Workgroups 3.11/ Windows NT 3.1

Q

Windows 98でサポートされたマルチリンク機能とはどのようなものか?

A

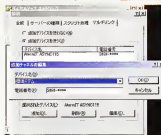
マルチリンクとは複数の回線接続を束ねて、あたかも見かけ上は、一つの回線としてインターネットに接続するための機能だ。Windows 98では、ダイヤルアップネットワークの設定で、マルチリンクを設定することができるようになっている。マルチリンクはISDN、アナログ回線のどちらでも利用することができる。例えば、アップロード時の場合だと、56kbpsのモデムとシリアルポートの二つを利用して、56k×2=112kbpsの転送速度を稼ぐこともできる(アップロード時の場合は33.6kbps×2で、67.2kbpsになる)。ただし、電話料金は接続回線分だけかかる(2本の電話回線を使用した場合、基本料金と通話料金がそれぞれ2倍になる)ので、注意が必要だ。

ところで、マルチリンク機能はダイヤルアップ接続の設定で行うが、マルチリンクで追加する別の回線の電話番号は、ダイヤルアップで接続するプロバイダーと同じプロバイダーの電話番号でなければならぬ。プロバイダーに同一のユーザー名で複数の回線にログインし、それらの回線を束ねて利用することができるようにになっているわけだ。そのため、同じユーザーIDとパスワードで複数ログインができないプロバ

イダーでは、マルチリンク機能を利用することができない。また、自分のパソコンからプロバイダーまでの回線速度がどんなに高速になっても、プロバイダーの上流にあるバックボーンのパフォーマンスが悪ければ、それほど効果がないこともあるため注意してほしい。



複数の電話回線とモデムによって、同一のIDで一つのプロバイダーに接続する。インターネットに接続された。これらの複数の回線が、マルチリンク機能によって(見かけ上は一つの回線として)利用することができるようになる。転送速度は、原則的に使用するモデムの合計速度になる。ちなみにISDNのマルチリンクは、Windows 98導入以前からMN128などのTAPIによって、すでに可能になっていた。



[図解]を押すと、選択したモデム・TAPIとプロバイダーの電話番号の登録ができる。また、使用するプロバイダーの電話番号も指定できる。この電話番号は、一つの回線が接続するプロバイダーの電話番号と、同一のものでなければならぬ。



ダイヤルアップネットワーク内の、アイコンのプロパティから、マルチリンクタブを選択する。「追加ダイヤルアップ」をクリックしてチェックし、[図解]を押すと、二つの電話回線に使用するモデムが表示される。

Q

スタートメニューにある「Windows Update」はどんなものなのか?

A

「TANARUS」や「STARCRRAFT」など多くのネットワークゲームでは、ゲームサーバーに接続すると最新のパッチがダウンロードされ、常に最新のゲームクライアントでプレイができるような仕組みになっている。これとほぼ同等の機能が「Windows Update」と呼ばれているものだ。スタートメニューからWindows Updateを選ぶと、自動的にマイクロソフトのサイトに接続し、Windows 98のアップデートモジュールがあれば、ダウンロードとセットアップが行われる。Windows 95では、自分でマイクロソフトのサイトに行き、アップデートモジュールを探してダウンロードしてから、ダウンロードしたファイルのセットアップを行う必要があった。



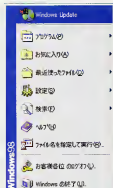
Windows 98では、そうした作業が自動化されているのだ。そのため、スタートメニューからWindows Updateを選ぶだけで、自分のパソコンにインストールされているWindows 98を、常に最新の状態に保つことができるわけだ。

ネットワークゲームとしては、気になるのがDirectXのバージョンアップもWindows Updateによって自動でなされるのか、という点だ。だが、残念ながらWindows Updateを使用しても、その点は検証できなかった。DirectXがアップデートされるかどうかについては、Windows 98の正式な発売日が決定になってから、アナウンスがあることだろう。



実行すると、Windows Updateのサイトにアクセスし、Windows 98の最新アップデートモジュールが自動的にインストールされる。ただし、Windows 98のユーザー登録が済んでからでないと、実行されない。

Network



スタートメニューに組み込まれているので、いつでも手軽にWindows 98のアップデートを行うことができる。

Q&Aで理解するWindows 98の新機能

画像関係の新機能が
これからのゲームを変える？

画像表示編

Display

Q

マルチディスプレイ機能とはどういうものか？
ゲームには対応しているのか？

A

マルチディスプレイ機能は、Windows 98のディスプレイ関連の目玉ともいえる機能。1台のパソコンに複数のビデオカードを挿して、それぞれのビデオカードにディスプレイを接続し、さまざまな応用ができる。一つの画面のように表示する機能のほかに、ディスプレイの配置を変えて、それぞれ異なる画面を表示させることもできる。パソコン1台当たり、12台のモニターまでサポートしているが、ビデオカードをAGPまたは



2台のモニターを接続すると、画面のプロパティの設定タブに、このように表示される。モニターのアイコンをマウスでドラッグして、配置を変えることが可能だ

はPCIバスに挿さなければならない。そのため、マザーボードが搭載するスロット数の制約から、実際には多くても4台程度が現実的だ。さらに、ビデオカードのドライバが、マルチディスプレイに対応している必要がある。マルチディスプレイの環境では、画面のプロパティの設定タブに、複数ディスプレイの配置をコントロールするプロパティが表示される。ここでディスプレイをどのように並べるかを指定することができる。もちろん、ディスプレイによって表示解像度や色数を別々にコントロールすることも可能だ。

ところで、今のところWindows 98のマルチディスプレイに対応したゲームはリリースされていないが、今後は、マルチディスプレイのメリットを生かしたゲームが予想される。例えば、フライトシミュレーターでは、フロントビューをメインモニターに、リアビューやサイドビューをサブモニターに表示させることも可能になる。サイドビューでは、二つのモニターを左右別々に配置すると、臨場感も一段とアップするに違いない。また、リアルタイム戦略シミュレーションでは、ユニットのメイン画面をメインモニターに、パレットなどの情報画面をサブモニターに表示させることも、近いうちに実現されそうだ。そうなると、部屋が本格的なコックピットと化すこと間違いなし。

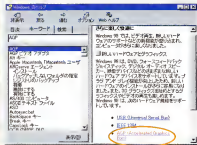
Display

Q

Windows 98は、AGPやMMXに対応しているが、ゲームも速くなるのか？

A

DirectX5に対応しているゲームについては、Windows 98がAGP (Accelerated Graphics Port) やMMXに対応しているからといって、動作がそれほど高速になるわけではない。DirectX5に含まれるAPIは、す



でAGPに対応し、MMXの命令セットを使ってチューニングされているからだ。ただし、DirectX5のAPIを利用しているかどうかを別にとすると、以下の条件の時に、若干パフォーマンスが向上する。AGP対応のグラフィックカードと、MMX命令セットを持ったCPUを持つマシンで、GDIを使った描画を多用するゲームをWindows 98上で動作した場合だ。しかし、昨今のゲーム、特にリアルタイム性が要求されるゲームのほとんどは、DirectX5のAPIを利用して作られている。そのため、Windows 98がAGP、MMX対応になっているとしても、その効果ははっきりと表われるわけではない。

今後、対応するビデオカードが増えることが予想されるAGP。Windows 98になって、新しいハードウェアとして初めてサポートされた

Q

Windows 98はAGPに対応しているが、PCIバス接続と比べて、どれくらいパフォーマンスが向上しているのか?

A

AGPとは、アクセラレーターとメインメモリを結合専用バスの32ビットの規格で、データ転送速度が266MB/秒(バスクロック66MHz)のモードと、2Xモードと呼ばれる533MB/秒(バスクロック133MHz)の2種類がある。

AGP対応のビデオカードはすでに発売されている。スペック的にAGPはPCIよりは良い(速い)という話は聞いていても、実際のところ、PCIに比べてどのくらいパフォーマンスの向上が図られるのかについては、興味のあるところだ。

そこで、実際に同一メーカーのビデオカードを用意して検証してみた。検証に使用したのは、カノーブスのAGP

に対応する「PWR128A GTS」と、PCIに対応する「PWR128P GTV」。このカードを、デルコンピュータ「Dimension XPS R400」にインストールして、「FINAL REALITY Ver.1.01」でパフォーマンスを計測した。

結果は表の通り。結論を言えば、細かく見ると、PCI接続もAGP接続も同レベルの計測結果もあるが、今回の検証では、AGPの方がまあまあ快適にゲームを楽しめると言えるのではないだろうか。ともかく、PCIバスが一つ空くことは、メリットとなるだろう。正直なところ、AGPのデータ転送速度は、PCI(132MB/秒)の2倍あるのだから、1.5倍まではいふなくとも、もっと良い結果を出してほしかった、という気もした。



Dimension XPS R400は、4400MHzのCPUを搭載するセミタワーマシン。ハードディスク容量やビデオカード、メモリーサイズなどはカスタムできる。電話(044-556-8190)とインターネット直販(<http://www.dell.com/jp/store>)から購入可能



AGP対応カードはカノーブスの「PWR128A GTS」(左)も、PCI対応カードは「PWR128P GTV」(右)を使用した。ともにNvidia社のRiva 128Bを搭載する2D、3Dコンボカード。チップチャーム、ビデオ出力端子を装備するGTVは、AGP、PCIともに379,900円。スタンダードモデルのGTSはともに279,900円(税別)。問い合わせ: 079-992-8930



City sceneをテストするFINAL REALITYにて15、3秒と多量なスクリーンと画像エフェクトを伴う、2,000ポリゴン1万ポリゴンで構成された3Dシーンにおけるパフォーマンスを計測する

マシン構成

Processor	Pentium III 400MHz
SRAM	128MB
S-IDE	14.4GB
ADP	カノーブス「PWR128A GTS」
PCI	カノーブス「PWR128P GTV」
Test PC	Turtle Beach Montego A30 PC

ベンチマーク結果

	AGP	PCI
	341.91kops / 10.927mark	319.28kops / 10.204mark
	37.39ops / 9.687Rmark	36.07ops / 9.346Rmark
	70.60Mops / 15.269Rmark	70.22Mops / 15.196Rmark
	42.55ops / 10.557mark	42.14ops / 10.456Rmark
	32.41Mops / 2.770Rmark	23.05Mops / 1.970Rmark
	3.806Rmark	3.759Rmark

Q

FAT32のメリットにはどのようなものがあるのか?

A

FAT32は、Windows 95(OSR2)から利用できるハードディスクの新しいフォーマット。FAT32の最大のメリットは、大容量のハードディスクを効率よく扱うことができる点だ。従来のFAT16では、最高2GBまでのパーティション(OS)認識できる。一つのハードディスクドライブの最大容量しか扱うことができなかったが、FAT32では、2GBを超えるパーティションを一つのドライブとして扱うことができるようになる(2TBまで可能)。今までは、2GBを超える大容量のハードディスクを使うためには、2GB以下でパーティションを区切らなければならなかったが、FAT32を利用すれば、大容量のハードディスクでも一つのパーティションとして使うことができるのだ。

FAT32のメリットは、これ以外にも二つある。一つはクラスターサイズが減少した点。FAT16で2GBのパーティションを利用すると、クラスターサイズは32KBにもなる。このクラスターサイズとは、ハードディスクがファイルを納め

るデータ容量の最小単位で、どんな大きさのファイルでも、このクラスターサイズの整数倍になるのだ。例えば、1KBのファイルでも、実際のハードディスクの領域は、32KBを消費してしまうわけだ。つまり、非常に無駄な領域が多くなってしまふ。では、FAT32のクラスターサイズはどうなの? 8GBまでのパーティションで、クラスターサイズは4KB。FAT16と比較すると、実に8分の1になっている。つまり、FAT32では、ハードディスクのファイルの最小単位は4KBになるわけだ。実際、FAT16からFAT32に移行すると、ハードディスクに含まれているファイルの状況にもよるが、10%~15%程度は、空き容量が増える。

もう一つのメリットは、アクセススピードが向上すること。Windows 98では、FAT32を利用したハードディスクのアクセスモードが、若干パフォーマンスアップしている。実際に、同じハードディスクを使ってFAT16、FAT32でアクセススピードを比較すると、10%程度アクセススピードが向上している。つまり、FAT32を利用すると、FAT16よりもハードディスクへのアクセスが快適になるわけだ。

HDD

Q

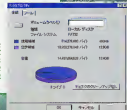
FAT16からFAT32に変更する方法はどうやるのか?

A

Windows 95(OSR2)でも、FAT32はサポートしていたが、ハードディスクをFAT32にするためには、ハードディスクの再フォーマットが必要だった。この点もWindows 98では大きく改善されている。Windows 98でハードディスクをFAT32化するためには、FAT32でハードディスクを再フォーマットする方法と、ドライブコンバーターを利用する方法の二つが

ある。ドライブコンバーターは、FAT16からFAT32へまるごとハードディスクを変換してくれるツール。このツールを利用すれば、従来使っていたFAT16のハードディスクをそのままFAT32に移行することができる。

FAT32とは、ハードディスクの根本原理が変わるため、さまざまな制約がある。FAT32には16MB以上のパーティションと互換性のあるVxDドライバのインストールが必要だ。また、Windows 98でFAT32にするとは、Windows 95には変換できないので注意が必要だ。



HDD編

基本的な部分の変更に
進化したハードディスクへ

Q&Aで理解するWindows 98の新機能

ノンジャンル編

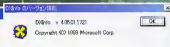
ネットワークゲーマーは知っておきたい
Windows 98の気になるポイント
最後にまとめてチェック

Q

Windows 98にプリインストールされるDirectXのバージョンは?

A

Windows 98をインストールすると、デフォルトでDirectXが組み込まれる。DirectX5に含まれているDirect3D、DirectDraw、DirectInput、DirectPlay、DirectSoundなどのすべてのコンポーネントが、同時にインス



DirectXのバージョン情報。DirectX5のフォルダ内にあるDxinfo.exeを実行すると表示される

ルされる。ちなみにDirectXとは、ゲームなどのリアルタイム処理が多いプログラムで使用するためのWindows APIのこと。

Q

Windows 98へアップグレードすると、すでにインストールされているソフト(ゲーム)はどうなるのか?

A

Windows 95からWindows 98へアップグレードした場合、レジストリなどの設定はすべて引き継がれる。そのため、Windows 95のコントロールパネルで行っていた設定

はWindows 98でもそのまま残っている。また、コントロールパネルに含まれる設定だけではなく、ダイヤルアップネットワークやネットワークの設定なども引き継がれるため、新しく設定し直す必要がない。

Windows 98のスタートメニューからプログラムファイルを見ると、Windows 95のときにインストールされたゲームや、アプリケーションソフトがそのまま残っているのを確認できる。

すべてのゲームに関して確認したわけではないが、いくつかのゲームをWindows 98においてプレイした結果では、キーコンフィグなどの設定についても、Windows 95で利用していた設定は、そのまま問題なく使うことができる。もちろん、セーブデータもしっかりと残っている。

Q

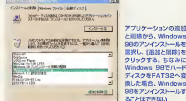
アプリケーションの追加と削除で、Windows 95への復元を選択すると、どの程度まで復元されるのか?

A

Windows 95からのアップグレードインストール作業途中で、Windows 95の環境をバックアップするように指定した場合、アプリケーションの追加と削除からWindows 98を削除して、元のWindows 95の環境に戻すことができる。

Windows 98のインストール時にバックアップされるシステムファイルは、Windows 98がインストールされることで壊されてしまうWindows 95のファイルなど。具体的には、Windowsディレクトリやシステムディレクトリに含まれる、Windows 95標準のコンポーネントだけが対象となる。つまり、Windows 98をイン

ようにすると、「Windows 98の実行中にインストールしたプログラムはもう一度インストールしなければなりません」という注意が表示されるのだ。よって、同様にWindows 98をインストールした後に、Windows 98に対応したドライバーの新しいバージョンや、サードパーティー製のシステムツールなどをインストールしたのも、完全には元に戻らないだろう。



Windows 98のアンインストールが完了し、Windows 95に戻ったときのデスクトップ画面。なぜか壁紙が変化している。また、最初は無かったアイコンが存在している。Windows 98の拡張



ストールした直後ならば、元のWindows 95の環境にはほぼ正確に戻すことができる。ゲームに関しては言えば、Windows 95の環境下でインストールしたゲームはきちんと残される。だが、Windows 98でインストールしたゲームやアプリケーションに関しては、残らないと考えていい。Windows 98のアンインストールを実行し

Code Factory

ゲーマーが作るネットワークゲーム

第2回 DirectX SDKの中身

7月号で、本連載ではネットワークゲームの開発にマイクロソフトの Visual C++とDirectX SDKを使用することは述べた。今回は、DirectX SDKに何が含まれていて、使用する際に、どんな注意が必要なのかを解説していきたい。

文/安井 勉



DirectX 5.0 SDKのCD-ROMのアイコン。ホームページのデザイン、セットアップ画面の最初の画面などにも、このマークが使用されている。

DirectX SDKのドキュメントファイル

マイクロソフトのホームページ (<http://www.microsoft.com/directx/>) でDirectX 5.2 SDKの注文を行うと、CDが到着するまでに北米以外では2~4週間かかるらしい。残念ながら、筆者もDirectX 5.2 SDKのCDをいまだに入手していない。今回はDirectX 5.0 SDKについて記述するが、5.2との相違点については以下のとおりである。

- ・DirectX 5.0のバグフィックス版が含まれている
- ・インターネットエクスプローラー3.02とActiveMovieが削除された
- ・インターネットエクスプローラー4.01 (英語版および日本語版) が含まれる
- ・DirectPlay 5.0aが追加された
- ・The DirectX Media SDK Version 5.1が含まれる
- ・DirectSoundとDirectInputのドキュメントが改訂された
- ・ハンガリー語とフィンランド語、デンマーク語のドライバファイルが追加された

DirectX 5.0のCD-ROMに収録されている内容は、写真1のとおりだ。セットアッププログラムを起動し、画面の指示に従うだけで、任意のフォルダにDirectX SDK関連のファイルがインストールされる。WindowsのシステムフォルダにもDirectX関連のDLLが多数コピ

ーされ、自動的にDirectX 5.0がインストールされる仕組みである。DirectX 5.0 SDKのインストールにおいて、気を付けないといけないことがある。まず、Retail版とDebug版があることで、通常はRetail版のインストールで事足りる。また、SDKのインストールと同時に、インターネットエクスプローラーやActiveXもインストールされるオプションがある。デフォルトではオフになっているものの、間違えてチェックしてしまうと、現在使用しているインターネットブラウザやActiveXに上書きされてしまうので注意が必要だ。

DirectX SDKでプログラムの作成に必要なファイル

インストールが終了すると、指定した場所に写真2のような内容のフォルダが作成され、ファイルがコピーされている。CD-ROMにはDirectXの使い方のドキュメントが付属されていないので、DirectXの仕様については、まずドキュメントを参照する必要がある。残念ながら、インストールされるドキュメントのほとんどは英語で記述されており、日本語で記述されているものはDirectX 3.1についてのみである。日本語のDirectX 5.2 SDKのヘルプファイルは<http://www.microsoft.com/>

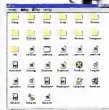
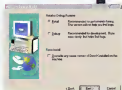


写真1 アスキー発行の「DirectX 5.0 オフィシャルマニュアル」に添付されていたCD-ROMの内容。Licenseについては英文だが、確認しておく。



DirectX 5.0のインストール画面。Retail版、もしくはDebug版どちらかのインストールを選択する。



インターネットエクスプローラー3.02、ActiveXのチェックボックス。この欄の右側、デフォルトではチェックボックスにマークされていない。

Macro Client Ping Algorithm



写真2 DirectX 5.0 SDKをインストールしたフォルダの内容。DX50フォルダが提供する開発ツールに、かなり以前から使われていたサンプル、シェーダーなどの基本となる部分が含まれている。

msdownload/directx/dx50/sd520oc/default.htmからダウンロードして使用することになる。

ドキュメントファイルと、その内容については表1を参照してもらいたい。重要なテキストは印刷して、事務用品店で販売されている製本キットなどを使い、手元に置いておきたい。

DirectX SDKでプログラムの作成に必要なファイル

マイクロソフトのVisual C++ 4.0でDirectX対応のプログラムを開発する場合、インストール時にコピーされるインクルードファイル(拡張子.hのファイル)とライブラリファイル(拡張子.libのファイル)が不可欠である。これらはDirectXのSDKフォルダ内にコピーされている。

通常のインストールオプションでコンパイラをインストールしていた場合、インクルードおよびライブラリファイルの検索フォルダとして、DirectX SDKのフォルダは含まれている。しかし、コンパイラに付属するDirectX SDKはかなり古いバージョンのもので、DirectX 5.0をインストールしたフォルダを参照するようにはなっていない。これを解決する方法は二つある。

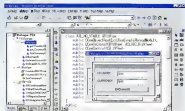
一つは、コンパイラのデフォルトのインクルード、またはライブラリフォルダを検索するフォルダに、DirectX 5.0の同等のファイルを上書きコピーしてしまう方法だ。この方法ならば、コンパイラの設定を変更する必要がないが、バージョンが異なるファイルが混在してしまう

表1 DirectX 5.0ドキュメントファイル一覧

ファイル名(ディレクトリ)	内容
[DOC\S\JPN\DX3\WHELP]	DirectX 3ヘルプファイル
[DOC\S\JPN\DX3\WORLD]	
AUTOPLAY.DOC	AutoPlayについてのワード文書
D3DINDEX.DOC	Direct3D検索モードのリファレンス
D3DVIEW.DOC	Direct3Dの概要
D3DREF.DOC	Direct3D検索モードのリファレンス
DRAW.DOC	DirectDrawについてのワード文書
INPUT.DOC	DirectInputについてのワード文書
PLAY.DOC	DirectPlayについてのワード文書
SETUP.DOC	DirectSetupについてのワード文書
SOUND.DOC	DirectSoundについてのワード文書
INTRO.DOC	DirectX 5.0紹介
GLOSSARY.DOC	用語解説
[DOC\B\README]	
CONV3DS.TXT	conv3dsツールの使い方について(英文)
D3DINDEX.TXT	Direct3Dの検索モード(英文)
D3DVIEW.TXT	Direct3D検索モードの検索点(英文)
DRAW.TXT	DirectDrawの検索点(英文)
INPUT.TXT	DirectInputの検索点(英文)
PLAY.TXT	DirectPlayの検索点(英文)
SOUND.TXT	DirectSoundの検索点(英文)
SFTMT.TXT	ソフトウェアエミュレーションについて(英文)
[DOC\WEB]	
HTML形式のファイル、画像ファイルが多数収録されている目録	
[DOC\WHELP]	
DirectX.HLP	DirectX 5.0ヘルプファイル(英文)
[DOC\WORLD]	
AUTOPLAY.DOC	AutoPlayについてのワード文書(英文)
D3DINDEX.DOC	Direct3D検索モードの概要(英文)
D3DREF.DOC	Direct3D検索モードのリファレンス(英文)
D3DVIEW.DOC	Direct3D検索モードの検索点(英文)
DRAW.DOC	DirectDrawの概要(英文)
DREF.DOC	DirectDrawのリファレンス(英文)
INPUT.DOC	DirectInputについてのワード文書(英文)
PLAY.DOC	DirectPlayについてのワード文書(英文)
SETUP.DOC	DirectSetupについてのワード文書(英文)
SOUND.DOC	DirectSoundについてのワード文書(英文)
XTITLE.DOC	DirectX 5.0のプログラマリファレンス(英文)
INTRO.DOC	DirectX 5.0紹介(英文)
GLOSSARY.DOC	用語解説(英文)
README.TXT	ドキュメントに関する注意(英文)



写真は、マイクロソフト Visual C++ 5.0 Professional Edition。5.0が最新バージョンである。DirectX 5.0の開発、資料のほとんどが、C++による記述を前提としているため、本稿ではC++を利用している。



Visual C++ 5.0の画面。Visual C++は、Learning Edition、Enterprise Edition、Professional Editionの3種類がある。本稿では、Professional Editionの使用を前提に記述している。

危険性がある。DirectX対応プログラムの開発に慣れれば、どのファイルがどのバージョンのファイルであるのかを確認するのは簡単であろう。

もう一つは、プログラムソースファイルなどのコンパイル手順や、必要なファイルを列記したプロジェクトファイルを変更する方法。これは作成しようとするプログラムごとに設定しなければならないため面倒ではあるが、通常、プロジェクトファイルはプログラム開発の初期の段階で作成するため、問題となるほどではないだろう。どちらの方法を選ぶかはプログラマーの開発スタイルによるが、本稿ではコンパイラのデフォルトインクルード/ライブラリフォルダの下にDirectX5.0のフォルダを作成し、そこに格納する方法を採る。例えば、C:\Program Files\DevStudio\vc\include\YDirectX5.0というような形だ。

表2にインクルードファイルの一覧と内容、表3にライブラリファイルの一覧と内容を示すので、参考にしてほしい。

表2 インクルードファイルの一覧

ファイル名	内容
D3D.H	Direct3D
D3DCAPS.H	Direct3D
D3DRM.H	Direct3D専用モード
D3DRMDEF.H	Direct3D専用モード
D3DRMDS.H	Direct3D専用モード
D3DRMWIN.H	Direct3D専用モード
D3DTYPES.H	Direct3Dタイプ
D3DVECT.ML	Direct3Dのベクトルベクタークラス
D3DRAW.H	DirectDraw
DINPUT.H	DirectInput
DPLAY.H	DirectPlay
DPLDSBY.H	DirectPlayのビーム機能
DSETUP.H	DirectSetup
DSD.MD.H	DirectSound
DVPH	DirectDrawVideoPort
FASTFILE.H	高速ファイルアクセス

表3 ライブラリファイルの一覧

ファイル名	内容
D3DFML.BW	Direct3D
D3DRAW.LB	DirectDraw
D3DRAW.LIB	DirectDraw
DINPUT.LB	DirectInput
DPLAYX.LB	DirectPlay
DSETUP.LB	DirectSetup
DSD.LND.LB	DirectSound
DSD.LND.LIB	DirectSound
DVXGID.LB	DirectPlay
FASTFILE.LB	高速ファイルアクセス
FASTFILE.LIB	高速ファイルアクセス

DirectX5.0 SDKに付属する そのほかのファイル

DirectX5.0 SDKには、豊富なサンプルプログラムや、便利なツールプログラムも付属している。サンプルプログラムのほとんどは、DirectPlayの機能を使用していない非ネットワーク仕様のもだが、チャットプログラムやロビーサーバー、DUELという対戦ゲームなどはDirectPlay対応のものだ。

このDirectPlay対応のサンプルプログラムは、これから本稿で解説するネットワークゲームの開発に重要なものである。いくつかの市販されているネットワーク対応ゲームは、このサンプルプログラムを元にしてマルチプレイへの対応をしているようだ(参照するレジストリの内容が、サンプルプログラムと同一である市販ゲームがあったことから、市販プログラムがSDKのサンプルをスケルトンとして利用していると推定)。本稿でも、同様の手法を採るつもりである。

また、ツール類のほとんどは、デバッグまたはスเปックチェック用のものだ。本格的なデバッグ作業を行う場合は、DirectX5.0のDLLをデバッグ用のものと差し替え、その処理内容を詳細に調査する必要も出てくるだろう。インストールオプションのRetail版、Debug版の選択は、この詳細なデバッグを行うか否かの選択なのである。

次回に向かって

筆者は、DIABLOやULTIMA ONLINEなどのネットワークRPG (DIABLOが純粋なRPGかどうかは意見が分かれるが)に魅惑されて、自分もネットワークゲームをデザインしてみたいと思った。その後、Blizzard社の出世作であるWARCRAFT、マイクロソフトから発売されたエッジオブエンパイアなどのリアルタイムシミュレーションにも魅れ、ネットワークゲームの持つ大きな可能性を強く認識した。日本ではそれほど有名ではないにせよ、ネットワーク対応のゲームは次々と世界中で開発・発表されている。Ice Online社のTWILIGHT LANDSや3DO社のMERIDIAN59などのように、開発中のソフトを、開発途中から公開していた開発グループもある。



MERIDIAN59の公式ホームページのアドレスは、<http://www.3do.com/meridian/>。日本語でもチャットができるように設定できるオンラインロールプレイングゲームだ。日本にも、MERIDIAN59に関するホームページがいくつかあるが、ここでは詳しくは詳しくない。



TWILIGHT LANDSは、MUD (Multi-User Dungeon) に対応した、多人数マルチプレイ可能なオンラインRPGゲームだ。

残念ながら、本連載で重厚なストーリーを持つRPGや、戦略性の高いシミュレーションの開発工程を詳しく解説していくのは難題と外れる。というのも、RPGやシミュレーションなどの大作志向のタイトルでは、「企画」「原案」「ゲームデザイン」「ゲームバランス」に解説の重きを置かねばならぬからだ。8月号では、最も単純なネットワーク対戦ゲームを作成し、解説を加えるほか、コンパイルの扱いについても行数を削減したいと考えている。

PRESENT

読者プレゼント

1



(株)ビーアンドエー
リアルタイム戦略シミュレーションの極限作「TOTAL ANNIHILATION」のソフトを2名に。

2



(株)ソース
bottle.netでの戦いが熱い「STARCRAFT」のTシャツを5名に。

4



マイクロソフト(株)
ゲームでも絶対のマイクソフトからボストンバックを1名に。

5

(株)セガ・エンタープライゼス
ホラーガンシューティング「ザハウス オブ ザ デッド」のソフトとポスターをセットで1名に。



8

携帯電話にも使えるPlay Online
特製テレフォンカードを5名に。



9



海外で対戦するときに役に立つPlay Online特製デュアルタイムウォッチを10名に。

3



3A

(株)アクレイムジャパン
美しいグラフィックの3Dシューティング「FORSAKEN」のメモ帳を3名、ポロシャツを3名に。

6

(株)システムソフト
「大戦略マスターコンバット2」のクリップ、ドッグタグ、シールをセットで5名に。



7



7A

話題のモンスター映画「GOOZILLA」の帽子、Tシャツをそれぞれ1名に。



7B

右のアンケート・

資料請求ハガキを送っていただいた方に
抽選でプレゼントを
差し上げます。

プレゼント応募方法

プレゼントご希望の方はアンケート・資料請求ハガキに必要事項を記入の上で応募下さい。締め切りは1998年7月24日(9月号発行日)です。当選後の発送は発送をもって代えてさせていただきます。

TECHNICAL EDGE

新製品情報

パソコン市場に次々と投入される新製品。ハード、ソフトからインフラまで、ネットワークゲームに関する製品情報を紹介していく。また、注目製品をピックアップし、開発背景や用語説明など、製品に関連したワンポイント解説を併記した。これらの情報から、最先端技術のキーワードがきっと見えてくるはずだ。

Hardware Voodoo2を搭載した3Dアクセラレーター

GA-VDI8 / PCI、GA-VDI12 / PCI

アイ・オー・データ機器は、Voodoo2を搭載したPCIバス用3Dアクセラレーターを発売する。

ビデオメモリー容量別に2種類あり、「GA-VDI8 / PCI」は8MB、「GA-VDI12 / PCI」は12MB。両機種ともビデオチップに3Dfx Interactive社製Voodoo2を採用し、GlideやDirect3Dの各APIに対応する。1,024×768ドットでハイカラー

表示が可能。TV-OUT機能を標準装備しているため、ビデオ端子付きモニターなどに接続して大画面でゲームをプレイしたり、気に入った場面をビデオ機器で録画することもできる。また、メモリー容量の同じカードを2枚差して、付属のSLIケーブルで接続すれば、SLIモードによる描画が可能。



対応機種 PC2 133MHz 60MB / Vマシン、PCI / スーパー6PC-8621（一部を除く）、NXシリーズ
対応OS Windows 95 / NT 4.0 (NT 4.0はGlideのみ)
価格 3万8,000円 (VME)、4万8,000円 (12MB)
問い合わせ先 アイ・オー・データ機器製品営業部 076-260-1024

Hardware

G3FAXの送受信に対応したPCカード型TA

TM-J1281M

アイワは、PCカード型TA「TM-J1281M」を発売した。

PCMCIA2.1に準拠したTYPEⅡのPCカード。標準添付されるFAXソフト「RVSCOM Lite (Windows 95 / NT 4.0専用)」により、G3FAXデータの送受信を可能にした。本体はカード型だが、専用ケーブルに2面のLEDインジケータを搭載しているため、Bチャンネルの使用状況を目で確認できる。通信速度は同期128kbps / 非同期38.4kbps。BACP、BOD機能を搭載し、データ転送量に応じて1B、2Bの使用を自動的に切り替えることができる。



対応OS Windows 95 / NT 4.0、Macintosh
価格 3万2,000円
問い合わせ先 アイワお客様ご相談センター
03-3371-7681

Hardware 高品質のデスクトップスピーカー

GX-70A

オンキヨーは、高品質のデスクトップスピーカー「GX-70A」を発売した。

10cmツィーバーに、新開発シルク0MFダイヤフラムを使用したデスクトップスピーカー。天然シルク素材の撥れ合う「衣襟」は、大きな内部ロスとして働くため、振動板から発生する雑音成分が少なく、余韻を含み微妙な信号まで正確に再現できる。最大出力15W+15Wのアンプを内蔵。ADBテクノロジを採用し、アンプ回路からスピーカー構造までトータルで音のチューニングを行い、音楽のバランスを極すことなく、ナチュラルな聴感再生を実現する。ポディーカラーは白と黒の2種類。このほか、アンプを内蔵しないGX-50 (1万3,500円) も発売した。



価格 1万8,000円
問い合わせ先 オンキヨー通信事業開発部
0720-31-8127

Hardware RGB入力方式の液晶ディスプレイモニター

RT133X / RT150X

アキアは、アナログRGB入力方式の液晶モニターを2機種発売した。「RT133X」は液晶サイズが18型CRTに相当する13.3インチ、「RT150X」は17型CRT相当の15インチで、両機種とも解像度はXGA (1,024×768ドット)。デジタルスケーリング機能を搭載し、VGAやSVGAの解像度を補完してフルサイズに表示できる。また、ソフトウェアによる自動画面調整機能や、8倍デジタルズーム機能のほか、動画の再生中に画像を止めるアンタッチ・デジタ
ルスメモリー機能などを装備する。



価格 11万8,000円 (RT133X)、16万4,900円 (RT150X)
問い合わせ先 アキアダイレクト 03-6762-8300

Hardware

V.90とK56flexに対応した
PCカードモデム

ME5614C

オムロンは、V.90とK56flexの両方に対応したPCカードモデム「ME5614C」を発表した。

1998年2月に、56kbpsモデムの国際標準規格となったV.90と、従来規格K56flexの両方に対応し、プロバイダーの通信方式に合わせて自動的に接続する。通信速度は、FAX14.4kbps/データ56kbps。大容量フラッシュROMを搭載しているので、ソフトウェアによるアップグレードも可能になる。インターネットエクスプローラー4.0、ネットスケープナビゲーター4.04など、多彩な通信ソフトが付属する。



対応OS: Windows 95/NT 4.0, Mac OS8
価格: 2万3,800円
問い合わせ先: オムロン情報統括事業部技術用経
営事業部営業課 045-411-7223

Hardware 小型軽量のパーソナルLCDモニター

グラストロン「PLM-A55」

ソニーは、パーソナルLCDモニターのグラストロン「PLM-A55」を発表した。

VTRやビデオCD、DVDプレーヤーなどの映像機器と接続することで、52型相当(仮想視認距離:2m)の映像を実現する顔面装着型液晶モニター。ビューワー部分に軽量マクネシウム合金を採用することにより、従来機種「PLM-100」の1/2以下の重量約150gを実現した。ヘッドベルト部分には超弾性合金ワイヤーを採用、さまざまな形の顔面でも快適なフィットする。



価格: 7万7,000円
問い合わせ先: ソニーお客様相談センター
03-5448-3311

Hardware 先進の機能を搭載したサウンドカード

Monster Sound MX200

ダイヤモンド・マルチメディア・システムズは、PCIバス対応サウンドカード「Monster Sound MX200」を発表する。

3Dサウンド機能、GS互換のサウンドセット(4MB)を採用した64ボイスのハードウェアベースのサウンドカードをサポートする。対応するAPIは、DirectSound、DirectSound3D、Aureal社のA3Dなどで、最大で4個のスピーカーを制御できる。過去のDOS用ゲームに関しては、WindowsのDOSプロンプトでSound BLASTER Pro互換として動作することが保証されている。



価格: 1万8,800円
問い合わせ先: ダイヤモンド・マルチメディア・システムズ 03-5695-6425

(写真はアメリカ版)

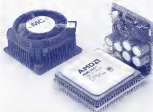
Hardware

DOS/Vデスクトップ用CPUアクセラレータ

HK6-MX266-V

メルコは、Pentium 133MHz~200MHzのCPUをAMDのK6 266MHzへパワーアップするオーバードライブプロセッサ「HK6-MX266-V」を発表した。

CPUにAMD K6 266MHzを採用、ソケット7互換であるため、既存のCPUと差し替えるだけで簡単に装着できる。パッケージには本体のほか、CPUキャッシュを最適化するキャッシュコントロールユーティリティと、CPUクーラーが付属する。



対応機種: FMV-S100シリーズ、
FMV-DESKPOWERシリーズなど42機種
対応OS: Windows 95
価格: 4万4,800円
問い合わせ先: メルコインフォメーションセンター
052-619-1827

Hardware

ハイパフォーマンスユーザー向けの
2D・3Dビデオチップ

MGA-G200

カナダのMatrox Graphics社は、2D/3D兼用のビデオチップ「MGA-G200」の詳細を発表した。

内部に、独自の128ビットデュアルバスを採用し、AGPの2Xモードをサポートする。ビデオメモリは最大で16MBまで搭載可能。RAMDACは内蔵で、230MHzと250MHzの2タイプを用意される。すでに発表された「MGA-G100」とはピン互換。Direct3D、OpenGLの各APIに対応し、高品質のレンダリングを行うほか、フィルタリング、ハイライティングなどのさまざまな3D機能に対応する。

Hardware

Celeron 266MHzを搭載したデスクトップパソコン

PC 300GL 6561-27J

日本アイ・ビー・エムは、インテルのCeleronを搭載したWindows 95プレインストールモデル「PC 300GL 6561-27J」を発表した。

CPUはCeleron 266MHz、チップセットは440LXで、32MBのSDRAMを標準装備する。ビデオチップはCirrus Laguna AGP、2MBのビデオメモリーを搭載し、1,024×768ドットでハイカラー表示が可能。ハードディスクはS.M.A.R.T対応4.2GB (Ultra ATA)、CD-ROMドライブ (E-IDE) は最大32倍速。Wake on LAN対応イーサネット100Base-TXカード (10Base-Tにも対応) を標準装備する。



価格：23万8,000円
問い合わせ先：ダイアルISM 0120-04-1982

ワンポイント解説

Celeron (セレロン)

1,000ドルパソコン市場向けに、インテルが開発した低価格CPU。Pentium IIと同等のアーキテクチャを採用しながら、セカンドキャッシュを省くことで価格を抑制した。その影響から、整数演算の処理速度はCeleron 266MHzで、MMX Pentium 233MHzより約5%遅くなっている。

Hardware

ハイエンド向けビデオチップを発表

Savage3D

S3社は、ハイエンド向けビデオチップ「Savage3D」を発表した。

128ビットのビデオエンジン搭載。シンクサイズ約1.024ドットを実現する。AGP 2Xモードに対応し、3Dアーキテクチャ「ハイパーバイプラン3D」を採用。パラレルデータ処理によりハイパフォーマンスを維持する。ビデオメモリーには8MBの100MHz対応SDRAMを搭載。バンドルソフトには「INCOMING」のほか「PHOTO SUITE SE」「ACROBAT READER」といったグラフィックスソフトなどを収録する。Windows 95/98/NT 4.0のPC/AT互換機に対応。



Hardware

i740を搭載したビデオカード

Stealth II G460

ダイヤモンド・マルチメディア・システムズは、i740を搭載したビデオカード「Stealth II G460」を発表した。

i740を採用し、AGPバス搭載のPentium IIプラットフォームに最適化するように設計。ツールカラーで最大1,280×1,024ドットを実現する。AGP 2Xモードに対応し、3Dアーキテクチャ「ハイパーバイプラン3D」を採用。パラレルデータ処理によりハイパフォーマンスを維持する。ビデオメモリーには8MBの100MHz対応SDRAMを搭載。バンドルソフトには「INCOMING」のほか「PHOTO SUITE SE」「ACROBAT READER」といったグラフィックスソフトなどを収録する。Windows 95/98/NT 4.0のPC/AT互換機に対応。



(写真はアメリカ版)

価格：2万4,800円
問い合わせ先：ダイヤモンド・マルチメディア・システムズ
03-5685-8405

Hardware

10万円を切った10/100MスイッチングHUB

LSW-1082

メルコは、10/100MスイッチングHUB「LSW-1082」を発表した。

10BASE-T、100BASE-TXに加えて100BASE2/5ポートを装備したマルチベンダータイプであるため、既存システムの拡張にも柔軟に対応できる。10/100Mオートネゴシエーション機能に加え、ディップスイッチによる自動設定も可能。機器間の相性により自動接続ができなくとも、手動で100Mbpsを設定し、接続することができる。リセットスイッチ、ディップスイッチなどはすべて本体前面に配置されている。



対応インターフェース：IEEE802.3u (100BASE-TX)、IEEE802.3 (10BASE-T) に準拠
価格：9万9,000円
問い合わせ先：メルコインフォメーションセンター 052-619-1827

Hardware i740を搭載したビデオカード**WHA-1A8**

メルコは、i740チップを搭載したAGPバス用ビデオカード「WHA-1A8」を発売した。

ビデオチップにインテルのi740を採用し、AGPの2Xモードをサポートする。ビデオメモリには8MBのSDRAMで、解像度1,280X1,024ドットのハイカラー表示が可能。3Dアーキテクチャー「ハイパーバイザイン3D」により、2Dグラフィックスはもちろん、3Dビデオ入出力においても描画速度が向上する。DirectX5.0、Direct3D、OpenGL (Windows NT 4.0のみ)の各APIに対応するほか、DVD再生用のオプションカードを増設すれば、MPEG2のハードウェア再生も可能になる。



対応規格 AGP/CA搭載のPC/AT互換機およびPC-98NXシリーズ
対応OS Windows 95/98/NT 4.0
価格 179,900円
問い合わせ先 メルコインフォメーションセンター
052-619-1827

Infrastructure APOP対応の電子メールサービス**ニフティサーブ**

ニフティサーブでは、5月12日からAPOPに対応し、インターネット経由のメール受信が可能となった。

インターネット経由でメールを受信する場合、通常のPOP3プロトコルでは、パスワードがそのままの形でインターネット上を通過する。それに対して、APOPは、POP3プロトコルのユーザー認証の際に、毎回異なったパスワードを利用する認証方式となる。そのため、パスワードがそのままインターネットに流れることなく、安全なメール受信が可能になった。なお、同社では、APOP対応クライアントとして「Becky!」「AL-Mail32」「EUDORA PRO」「クラリスメール」などの利用を推奨している。



問い合わせ先 ニフティイン食サポート 0120-508-502

Hardware**日本語マニュアル付きDOS/Vマシン組立キット****IONET DIYシステム PC-Kit500/PC-Kit700**

アイ・オー・ネットは、日本語マニュアル付きDOS/Vマシン組立キット「IONET DIYシステム PC-Kit500/PC-Kit700」を発売した。

アイ・オー・ネット、クリエイティブメディア、アイ・オー・データ機器の3社販売力体制の下で、日本語の分かりやすいユーザーサポートとなっている。

付属する部品は、マザーボード(AOpen AX6B)、CPU(Pentium II 400MHz)、メモリー(64MB)、ハードディスク(6.4GB)、FDD、ケース、キーボード、マウス、OS(Windows 95)、サウンドカード、ビデオカード。このほかPC-Kit500には、CD-ROMドライブ、スピーカが、PC-Kit700には、DVD-ROMドライブ、3ウェイスピーカなどが含まれる。



(写真はPC-Kit500)

価格 289,000円(PC-Kit500)、337,000円(PC-Kit700)
問い合わせ先 アイ・オー・ネット 03-6296-7304

Hardware**フォースフィードバックに対応した
ジョイスティックポート用PCカード
PCJOY2**

アイ・オー・データ機器は、PCMCIA TYPE II に準拠したジョイスティックポート用PCカード「PCJOY2」を発売する。

マイクロソフトのサイドワインダーフォースフィードバックプロにも対応するゲームポートPCカード。インターフェースにジョイスティックやジョイバットを接続して使用することにより、ノートパソコンでもデスクトップと同等の臨場感を実現する。また、別売のSound Blaster接続用ケーブルを使用すれば、外付け型MIDI音源モジュールを利用することも可能となる。



対応OS Windows 95
対応規格 サイドワインダーフォースフィードバックプロ、両バリエーション、両3Dプロ、両スタンダードジョイスティック、両ゲームバット、PC/AT互換機用アナログジョイスティックおよびジョイバット
価格 8,800円
問い合わせ先 アイ・オー・データ機器総研室内窓口
076-280-1024

Infrastructure**V.90フィルドテストを開始****AOLジャパン**

AOLジャパンは5月18日より、AOLメンバーを対象に、V.90方式による56kbpsアナログ高速モデム接続サービスのフィルドテストを東京で開始した。6月には大阪、横浜、京都でテストを開始し、その他の地域についても順次テストを開始する。

V.90の正式スタートは、1996年秋に予定されているITU-Tの正式動きを受けて実施する予定。これにより、AOLのアナログモデム接続は、ITU-T V.34 (33.6kbps)、x2 (56kbps)、V.90の3種類となる。

問い合わせ先 AOLメンバーサポートセンター
03-6331-7400

Hardware

SKY PerfecPC! 受信カード 各社から発売

日本デジタル放送サービスは、5月15日から、「SKY PerfecPC!」のサービス放送を開始した。それを受けて、アイ・オー・データ機器、NEC、ソニー、マブラス電工、サビエンスなどから、受信カードが相次いで発売された。

ハードウェアの機能や動作環境などは、日本デジタル放送サービスが推奨するスペックに準拠しており、各社が仕様並びの状況。しかし、PCIバス接続の推奨に対し、サビエンスの「それいけ! 空懸隊」はISAバス接続となっている。同社によれば、PCIバスはスペック過剰であり、むしろISAバスの方が転送速度が速い分だけデータのロップアウトが少なく、CPUへの負荷も軽減できるといふ。

NECの「PK-UQ-X004」(6万9,800円)は、「SKY PerfecTV!」用のチューナーを内蔵し、衛星によるTV放送とデータ放送の両方に対応している。また、「それいけ! 空懸隊」は、独自のリアルタイム・レイヤー処理を採用し、延長15mまでの接続ケーブルをサポートする。

なお「SKY PerfecPC!」を受信する際には、受信カードのほか、アンテナおよび専用チューナーもしくは、「SKY PerfecTV!」(PerfecTV!)チューナーを別途購入して、ケーブルで接続する必要がある。



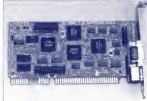
NEC「PK-UQ-X004」
価格: 3万5,000円
問い合わせ先: NECパソコンインフォメーションセンター 0120-80-8821



ソニー「データボードキットDBS-1000」
価格: 4万9,800円
問い合わせ先: ソニーお客様相談センター 03-5448-3311



アイ・オー・データ機器「TS-RS-8PC/PCI」
価格: 3万5,000円 (6月末日発売予定)
問い合わせ先: アイ・オー・データ機器新製品課内線03-678-260-1034



サビエンス「それいけ! 空懸隊1号」
価格: 2万8,000円 (6月末日発売予定)
問い合わせ先: サビエンス営業企画課 03-3808-7821

INTERNET

日・中・韓3ヵ国の言語が検索サービスに対応

AltaVista Searchサービス

アメリカのDigital Equipment Corporationが運営する「AltaVista Searchサービス」サイトは、Unicodeを用いて日本、中国、韓国3ヵ国の言語での検索に対応した。

同サイトでは、Webページを収録した後、言語と文字コードを認識する一連の処理を経て、Unicodeに変換してインデックスに書き込む方式を採用している。同時に、検索キーワードが入力されると言語と文字コードを認識してUnicodeに変換、一致するインデックスを検索し、Unicodeから元の言語と文字コードに戻して表示する。これにより、英語入力で検索を行うのと同様に、アジア系の言語での検索を行うことが可能となった。

また、アジア以外にも、ロシア、中央ヨーロッパ、中東の主要言語への対応作業が進められており、完了すれば一つのサイトで世界20数ヵ国語のWebページ検索が可能になるといふ。



AltaVista Searchサービス
<http://altavista.deo-j.co.jp>
<http://altavista.digital.com>

ワンポイント解説

SKY PerfecPC!

「SKY PerfecTV!」と同じ通信衛星JCSAT-3号を利用した、パソコン向けデータ放送サービス。ISDNの16倍に相当する1Mbpsという高速データ転送が可能である。サービス放送期間中の現在は、おためしホームページやフリーウェアのダウンロード、ゲーム関連情報、ニュース、天気予報などのサービスが提供されている。また、将来的にはインターネットと連動したサービスも可能になる予定。

なお、日本デジタル放送サービスでは、SKY PerfecPC!を受信できるマシン環境として、以下の条件を推奨している。

対応機種: PC/AT互換機またはPC-9821シリーズのデスクトップパソコン
OS: Windows 95
CPU: Pentium 166MHz以上
メモリ: 64MB以上
HDD空き容量: 20MB以上
バス: 33MHz PCIバスの空き

Hardware

新型CPUをサンプル出荷 WinChip2/WinChip2 3D

アメリカのIntegrated Device Technology社は、100MHzシステムバスに対応したCPU「WinChip2」「WinChip2 3D」のサンプル出荷を開始した。

100MHzシステムバスを搭載した最新のマザーボードに対応し、MMXユニットを内包する「WinChip2 3D」には、AMDからライセンスを供与されたMMX拡張命令セット「3D Now!」が組み込まれており、DirectX6.0、OpenGL、Glideの各APIを利用するアプリケーションが高速化される。Socket7互換であるため、さまざまなマザーボードと互換性もある。

Hardware

128kbps対応TAカード PCINS II-128

アイ・オー・データ機器は、PCカードタイプのISDN用TA「PCINS II-128」を発表した。

64kbps (PPP) / 128kbps (MP) の高速通信に対応したPCMCIA TYPE I スロット用PCカード。モバイルを考慮した省電力設計で、通信時の消費電流は約80mA。待機時では約10mAとなる。非同期/同期PPP変換機能を装備するほか、64kbpsと128kbpsの自動切替を行うBOOや、バンド割当てプロトコルのBACPIにも対応している。

DTEは最高230.4kbpsに対応しているため、ISDNの128kbps接続(MP)時の性能を最大限に発揮できる。重量は約90gと軽量。



対応機種: TYPE I カードスロットを備えたPC/AT互換機
およびOFC-S621、NXシリーズ
対応OS: Windows 95/NT 4.0
価格: 375,800円
問い合わせ先: アイ・オー・データ機器 製品企画部 窓口
076-280-1024

Hardware

56kbpsへアップグレード可能な 33.6kbps PCカードモデム PV-JF3356W

アイワは、33.6kbps対応のPCカードモデム「PV-JF3356W」を発表した。

PCMCIA TYPE I 準拠のカード型FAXモデム。専用ケーブルに3個のLEDインジケータ(-OFH、DCD、DTR)を搭載しているため、動作状況を目で確認できる。通信速度はFAX14.4kbps/データ33.6kbpsだが、フラッシュROMを搭載しており、必要に応じて56kbpsのV.90またはx2にアップグレードできる(料金は4,000円)。x2からV.90へのアップグレードは無料。



対応OS: Windows 95/NT 4.0
価格: 12,800円
問い合わせ先: アイワお客様ご相談センター
03-3371-7881

Infrastructure

既存のプロバイダー契約を使った インターネットTVサービス

OpenISPサービス

ウェブ・ティービー・ネットワークスは、OpenISPサービスを6月下旬より開始する。これにより、一般のインターネット接続プロバイダーのアカウントを使って、WebTVサービスを利用することができるようになる。

WebTVサービスは、市販の専用ターミナルを使用することで、家庭用テレビからインターネットが利用できるサービス。従来は、WebTVが提供するアクセスポイント経由で接続していたが、OpenISPサービスを開始すると、すでに契約しているプロバイダーのアカウントを使って接続できるようになる。もちろん電子メールの送受信も可能。InfoWeb、So-net、InfoSphereなどのプロバイダーが対応している。

OpenISPサービス時のWebTVサービス料金は、月額1,000円(税別)で、開通料なし。
問い合わせ先: WebTVカスタマーサービス
03-3473-6011

Hardware

「PowerVR」の第二世代アーキテクチャーを開発 PowerVR2

NECは、VideoLogic社と共同でPowerVRの第二世代アーキテクチャー「PowerVR2」を開発した。

ポリゴン処理ピーク能力が300万ポリゴン/秒以上、ピクセル描画能力は最大で2億ピクセル/秒描画の性能を実現。これは、従来製品に比べて、ポリゴン性能で約7倍、ピクセル描画能力で約2倍に相当する。

通常の3Dグラフィックスシステムでは、ポリゴン処理など前半の計算部分がCPUで処理されるので、この処理能力がボトルネックとなっていた。しかし、これら処理のいくつかをチップ内に取り込

むことにより、トータルパフォーマンスを向上させている。また、レンダリング並列処理の強化など、内部アーキテクチャーの最適化を図るとともに、テクスチャーメモリ付の膨大なフィルタリング処理や、パンパマッピング処理といった最新3D機能をサポート。さらに、テクスチャーデータを圧縮することによって、メモリーを有効に活用するVQ圧縮技術も導入されている。

パソコン用LSIの製品化は1998年夏の予定。

問い合わせ先: NEC半導体ソリューション技術本部
044-548-6862

Hardware

K56flex対応モデムと10BASE-T LANアダプターのコンビネーションPCカード

PCME-560T

アイ・オー・データ機器は、FAXモデムとLANアダプターをPCカード1枚に搭載した「PCME-560T」を発表する。

PCMCIA TYPE II 準拠のPCカード。LANアダプター部は10BASE-Tに対応し、モデムはFAX14.4kbps/データ9600bpsで通信が可能。購入時はK56flex対応だが、ニフティサーブや同社ホームページから、V.90アップグレード用ファームウェアを無償配布する予定。



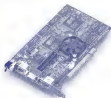
対応機種 TYPE II カードスロットを装備したPC/AT互換機およびPC-9821、NXシリーズ
対応OS Windows 95/NT 4.0
価格 3万5,800円
問い合わせ先 アイ・オー データ機器新製品案内窓口
076-260-1024

Hardware

Voodoo2を搭載した3Dアクセラレータ PURE3D II / PURE3D II LX

カノプスは、PCIバス対応の3Dアクセラレータ2機種を発表した。

ビデオチップに3Dfx Interactive社製Voodoo2を採用、12MB（フレームバッファ4MB、テクスチャバッファ4MB×2）のビデオメモリを搭載する。ゲーム画面のビデオ出力機能を装備し（PURE3D IIのみ）、800×600ドットまでの画面をテレビやVTRに出力できる。専用の冷却ファンをボード上に搭載しているため（PURE3D II LXはオプション）、長時間のゲームプレイでも安心して使用できる。独自の回路設計により、各チップ間の距離を短く配置し、高速で安定した動作を実現。SLI連続用コネクタはボード中央に設け、2枚装着でも動作は安定している。QUAKE II のアドオン「THE RECKONING」がバンドルされる。



（写真はPURE3D II）
価格：PURE3D II は定価のみで4万4,800円。
PURE3D II LXの店頭価格はオープンブライズ。
直販価格は4万1,800円
問い合わせ先 カノプステクニカルサポート
079-992-6630

Hardware

USB対応機能を強化したTA AtermIT65EX

NECは、USB対応機能を強化したISDNターミナルアダプター「Aterm IT65EX」を発表した。

付属のCD-ROMをセットして、ユーティリティ盤をインストールするだけで、USBの設定からTAの設定、インターネットの接続設定まで、マニュアルを読まずに行える。また、着信した相手の電話番号や名前、着信時間などの情報をデータベース化し、個人別に情報を表示できる。さらに、着信した相手の電話番号や名前をパソコン上で通知する機能なども搭載する。三つのアナログポートを装備し、各ポートにアナログ機器3台までプランジ接続できる。DSU内蔵のAtermIT65EX/D（4万2,800円）も同時発売。



価格 3万4,800円
問い合わせ先 NECパーソナルコミュニケーション
インフォメーションセンター 0120-361-138

Hardware

V.90とx2の両方に対応した56kbpsデスクトップモデム

U.S.Robotics Faxmodem External/ 5676 / 同External/ 1663

スリーコムジャパンは、V.90とx2の両方に対応したデスクトップモデムを2機種発表した。

「U.S.Robotics Faxmodem External/ 5676」は、V.90とx2の両規格に準拠したモデムで、56kbps通信はもちろん、33.6kbpsや28.8kbpsなど従来の接続速度もサポートする。また、プロバイダーがV.90またはx2のどちらに対応しているかを自動判別して接続する機能も搭載する。Windows用とMacintosh用の2タイプ、「同External/ 1663」(Windows用のみ)は、上記の機能に加えてボイス機能を搭載する。外部スピーカーを接続してハンズフリーホンとして使用したり、着信をボケベルに知らせるなど、多彩な活用が可能。



（写真はExternal/ 5676）
対応OS Windows 95/NT 4.0、漢字Tele 7.5.2以上（External/ 5676のみ）
価格 2万4,800円（External/ 5676）、オープンブライズ（External/ 1663）
問い合わせ先 スリーコムジャパンクライアントアクセス
事業本部 03-3345-7391

ワンポイント解説

ITU-T V.90

1998年2月に、ITU-T（国際電気通信連合の電気通信標準化部門）が決定した56kbps通信方式の国際標準規格。この決定後、1998年秋の正式動向までは、3Comが標準規格x2と、ROCKWELL社が提唱するK56flexのこれまでの2方式に加えて、V.90が混在する形となる。それら規格に互換性はなく、プロバイダーの採用する規格と同じ規格のモデムでないと56kbpsには対応できない。そんな中、プロバイダーの通信規格を自動で判別して対応するオムロンの「ME5614C」やスリーコムジャパンの「U.S.Robotics Faxmodem External」は、時宜になつた製品といえるだろう。

WING COMMANDER: PROPHECY

メーカー: ORIGIN社

使いすぎると性格がゆがむ? 敵を一瞬で葬る鬼畜ワザ

「WING COMMANDER: PROPHECY」といえば、映画のようなムービーシーンと3Dのシューティングシーンがふんだんに盛り込まれたスペースオペラ・シューティングゲームだ。今回のメインは、戦闘は苦手、でもストーリーは楽しみたい、というあなたにお勧めの撃墜モード。

これには、2段階のコマンドが必要だ。まず、Shiftキーを押しながら「dynamite」と入力してチートモードに入ろう。成功すると画面中央上に表示されるぞ。後は簡単、前をLキーでロックしてCtrlキー+F12キーを連射するだけ。面白くように敵機が爆発していくぞ。使い続けると少しアブナイ状態を感じる様だ。今回は、ほかに無敵コマンドも二つ紹介する。ストーリーをじっくり楽しみたいならお試しあれ。

WING COMMANDER: PROPHECYのチートコマンド一覧

dynamite	以下のコマンド受けモードに入る
Ctrlキー+F12キー	ロックし敵のシールドを1ランク下げる。さらに押すと敵が爆発する
Ctrlキー+Cキー	敵3台がすり抜けるようになり、ダメージを受けない
Ctrlキー+Tキー	無敵モード (オプションで同様の操作ができる)



いかに野郎 CHEAT コマンド

SECRET FILE #00008

STAR WARS JEDI KNIGHT: MYSTERIES OF THE SITH

メーカー: LucasArts社

空から敵を一網打尽。ロケットリア気分を味わおう

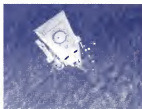
スター・ウォーズファン御用達のアクションゲーム「JEDI KNIGHT」の別シナリオ「MYSTERIES OF THE SITH」からは、ちょっと操作の難しいチートコマンドを紹介。プレイ中にTキーを押して、続けてチートコマンド「freebird」+Enterキーで、なんと空を飛べるのだ。Xキーで空高く飛び上がるぞ。コマンド入力は簡単だけど、難いのは空中での操作方法。ふわふわ移動するのに加えて、攻撃されると衝撃で後ろに飛ばされてしまう。地上に近づくときは格好的になってしまふので、空にいるからといって楽になるとは限らないのだ。

やっぱり、ここは無敵モードを併用しようかな。それにしても、無敵のコマンドってなぜ「boinga 1 (ボインが1)」なんだろう。

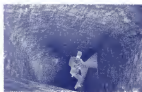
STAR WARS JEDI KNIGHT: MYSTERIES OF THE SITHのチートコマンド一覧

bones x	敵からのダメージゼロ
imagod	JEDI MASTERになる (フォースパワーが最強に)
dietherde	すべての敵路を持つ
gameover	ミッションを強制終了、次のレベルへ
statusque x	敵の動きを止める
freebird	空を飛べるようになる
trove	フォースエネルギー全回復
cartograph	全MAP表示
tranne	レベルアップする

※ x = 1だとON、0だとOFFになる



自由な移動が可能で、敵を攻撃して



敵を倒すと、レベルが上がる。このようにして、レベルを上げていく

DIE BY THE SWORD

メーカー：Interplay社

無敵モードから転ぶだけで、異色コマンドを一挙公開

巧みな剣さばきでモンスターをバツバツとなぎ倒していく「DIE BY THE SWORD」。剣の扱いに慣れないと、モンスターに溺死をするわけにされてとんだダメージを食らってしまう。そこでゴッドモードの出番だ。

F1キーを押しながら「mukor」とタイプしよう。これで敵のダメージは一切受け付けない。また、剣を構えて立っているだけで、敵が勝手にぶつかって死んでくれる。苦勞いらずのコマンドだ。ただし、誤子に乗って湖に飛び込んだら窒息死してしまった。あくまでも敵やわなのダメージをキャンセルするだけのようだ。

敵の動きを封じるのは「silly」と。これで敵は立ちすくんだまになる。が、わなにかかってつるされているときにこのコマンドを使うと、敵の攻撃を利用してロープを切れなくなる。使い方を間違えると大変だ。

ほかにも、体を大きくできる「going」や画面が明るくなる「gouna」など、楽しめるコマンドが盛りたくさんだ。



A screenshot from the game 'Die by the Sword' showing a character in a dark, rocky environment, surrounded by several enemies.



A screenshot from the game 'Die by the Sword' showing a character in a dark, rocky environment, surrounded by several enemies.



A screenshot from the game 'Die by the Sword' showing a character in a dark, rocky environment, surrounded by several enemies.



DIE BY THE SWORDのチートコマンド一覧

mukor	ゴッドモード（無敵）
silly	敵の動きが鈍くなる
dady	武器の威力が増す
gouna	画面が明るくなる
turner	入力することにより力がなくなり、ジャンプ力が減る
qasava	クイックセーブ
sepkia	主人公が死に
touath	剣の威力を増加させる
going	入力するたびに体が大きくなる
btmry	床が崩れる。こちらは1段階のみ
moacm	主人公の視覚になる
gocam	視界が一定になる
balla	主人公が勝手に動き回る
ftall	見えない壁に付られて転ぶ
baone	ワイヤーフレームや影などが表示される
plane	ダメージを与えるポイントとワールド部分が赤く表示される
spira	現在のサウンド効果が分かる



A screenshot from the game 'Die by the Sword' showing a character in a dark, rocky environment, surrounded by several enemies.

GAMER'S PIT

ハード、ソフトを問わず、ゲーム攻略以外のすべての疑問にお答えするこのコーナー。ネットワークゲームに関して不安に思っていることやパソコンゲームに関する疑問をここで解決しよう。

文/安井 勉



ノートパソコンでマイクロソフトのフォースフィードバックジョイスティックを使いたいのですが、可能でしょうか？

(奈良県・豊田真一)

ノートパソコンやモバイルパソコンなどでゲームを楽しむ場合、ジョイスティックやジョypadなどの入力機器が使えず、不便を感じているプレイヤーも多いでしょう。

結論からいうと、携帯型パソコンでも使用できます。ただし、それにはゲームポートが必要です。ゲームポートは、ほとんどの携帯型パソコンに付属されていませんが、特別な周辺機器を追加しなくてはなりません。

アイ・オー・データ機器から6月下旬に発売される、「PCJOY2」というPCカードは、マイクロソフトのサイドワインダーフォースフィードバックジョイスティックのほとんどに対応しています。

ただし、サイドワインダーフォースフィードバックプロは別途電源を必要とするため、ノートパソコンを持って屋外でゲームプレイ、という遊び方には工夫が必要でしょう。



アイ・オー・データから6月下旬発売予定の「PCJOY2」(8,800円)。携帯用パソコンにジョイスティックを接続できるようなるほか、MICUインターフェースとしても利用可能だ



自分のIPアドレスを他人に知られると、何か不都合がありますか？ (北海道・池田直治)

TCP/IPのIPアドレスは、ネットワークに接続されている個々のパソコンを特定するための情報です。これはインターネットにおいても同様で、ダイヤルアップPPP接続の場合は、プロバイダーのDHCPサーバーの機能によって、IPアドレスが自動的に割り当てられます。ネットワーク対応ゲームでTCP/IPによる接続を利用する場合など、ゲームホストのIPアドレスが必要な情報となることもあります。また、ICQやKALI95などのインターネットを利用したコミュニケーション

ツールを使っている場合、セキュリティの設定を行わなければIPアドレスをほかの接続者に知られてしまうこともあります。

非常に残念なことですが、他人のIPアドレスを知った不心得者がいたずらを仕掛けてくることもあります。最も一般的なのはNUKE PINGと呼ばれるもので、数百KB～数GBのPINGパケットを他人のIPアドレスに発行する行為です。本来、PINGはパソコン間での応答速度などを測定するためのツールで、指定した大きさのデ

ータを試験的に送信するような仕組みになっています。非常に大きなデータを特定アドレスに対して発信すると、そのパソコンが接続している回線はPINGデータの受信に手一杯となり、もしプレイ中だと、ゲームを継続するのに必要なデータの受信ができなくなります。

また、IPアドレスによって、居住地域などのプライバシーをある程度知ることができてしまうため、心を許せる仲間同士にしかIPアドレスを公開しないほうが得策です。

最近のTAを見ると、液晶パネルなどが付いてますが、液晶パネルのない機種に比べて優れている点があるのでしょうか？

(埼玉県・神原 郷)

オフィスではビジネス用の多機能電話機を使用するため、気にならなかったと思いますが、家庭で使用するとなれば、ISDN回線と電話機を接続するTAの機能が重要になってきます。また、従来のTAのようにアナログポートの設定をパソコンで行わなければならないような機種だと、一般の家庭では使いづらいでしょう。

インターネットTVなども発売されている今、デジタル通信はパソコンだけのものではなくなってきました。

液晶パネルに、TAの設定変更や設定確認に必要な情報を表示できれば、パソコンを使わなくても電話機のプッシュボタンやTAのスイッチで操作できるようになります。また、電話番号表示サービスなどはTAの液晶パネルに情報が

表示される機種もあり、非対応の電話機を使用しても安心です。アレクソンから発売されている、TD503α/TS503αなどの機種では液晶パネルによる情報表示に優れており、家庭でも使いやすい機種といえるでしょう。



写真のTD503αは800ボタンによって、手動で通信速度を自由に切り替えられる。例えば「QUAKE II」などをプレイしていて、通常の移動は64kbps、戦闘中は128kbpsという選択がほかの自動切り替えのみのTAよりスムーズに行え、電話料金が節約できる

兄弟2人で、それぞれPC/AT互換機のパソコンを持っています。最近、兄の方がULTIMA ONLINEを始めたので、自分もプレイしたくなりました。そこで質問なのですが、電話回線をISDNにして、同時に2人の人間がダイヤルアップルーターを利用してプレイできるのでしょうか？

今、家で用意できているものは、
ネットワークカード:2
ダイヤルアップルーター:1
モデム:2
プロバイダーへのアカウント:1
パソコン(PC/AT互換機、Windows 95):2
です。
(兵庫県・三笠隆史)

技術的には可能です。ただ、ダイヤルアップルーターの設定には非常に深い理解が必要で、以下の理由から、通常の接続をお勧めします。

一般に、プロバイダーとのダイヤルアップPPP接続契約では、単一のアカウントおよびアドレスしか認めていません。契約における法的な問題をクリアするために、ご利用のプロバイダーに問い合わせして下さい。そうしない、違法行為になる恐れもあります。LAN型ダイヤルアップ接続や常時接続の契約形態を用意しているプロバイダーもあるのですが、まずは、そちらについて検討してはどうでしょう。

最も簡単なものは、プロバイダーとの契約を2

人分結び、ダイヤルアップルーターではなくTAのアナログポートにモデムを接続する方法です。1人はTAのシリアルポート、もう1人はTAのアナログポートに接続されたモデムのシリアルポートを使えば同時にアクセスが可能です。この場合、通話料金とプロバイダーへの接続料を2人分支払わなければならないですが、それはプロバイダーとの契約上、仕方が無いでしょう。

一方、ダイヤルアップルーターを使う接続では、簡単な順からNAT/IP-Masquerade、socks、Proxyなどの方法があります。具体的設定については、使用している機器やソフトウェアによって異なるため、マニュアルを参照してください。

疑問。質問は編集部まで、Eメール(playonline@axela.co.jp)もしくはアンケートハガキでお送りください。どんなささいな質問でも構いません。採用させていただいた方にはPlay Online特製グッズを差し上げます。

ネットワーキングゲーム体験版の使い方

付録CD-ROMで体験版

CD-ROMの収録内容

ROOT

BATTLEZONE	BATTLEZONE
DIRECTX	DirectX5.2
E3	E3スペシャルデータ
FORSAKEN	FORSAKEN
IMJTRIAL	アクセスガールズのインターネット麻雀
INFOSPHERE	InfoSphere接続サインアップキット
INTERQ	InterQ接続サインアップキット
MECH	MECH COMMANDER
MTM2	Monster Truck Madness2
ODN	ODN接続サインアップキット
OUTWARS	Outwars
SPECOPS	SPEC OPS
THOTD	ザハウス オブザデッド
TOTALA	TOTAL ANNIHILATION
UPRISING	UPRISING
YYNET	YYNet接続サインアップキット

※ロングファイルネームを使用しているため、CD-ROMの中を見る時は、必ずWindows 95を使用してください。
MS-DOS上では、CD-ROMの収録内容が正しく表示されません

CD-ROM利用上の注意

対応機種について

収録されているゲームで、対応機種にPC98シリーズと表記されている場合、PC-98シリーズではうまく動作しないことがあります。また、DirectXを使用するゲームはFMVシリーズなど一部のPC/AT互換機でもうまく動作しないことがあります。対応の可否についてはソフトメーカー、システムソフトウェアのホームページについて、ロードメーカーにお問い合わせください。

動作環境について

付録CD-ROMに収録されているゲームやツールの中には、英語版のWindowsでの動作を確認に作られているものがあります。これらのプログラムは、日本語版Windows上では、インストールおよび動作の保証はありません。万一、これらのプログラムが原因でシステムが障害されるなどの問題が生じても、無責任で責任を負いません。ご利用の際は、日本語版の動作に十分ご注意ください。

READMEファイルについて

各ゲームに添付されているREADMEファイルには、重要な情報が記載されています。使用する前に必ず1度目を通しておいてください。

著作権について

収録したソフトウェアは、すべて著作権上の保護を受けています。特に、これは各メーカーの「商標」であり、権利の侵害に当たります。無断で複製、転載することは禁止されています。

DirectXについて

収録ソフトの中にはDirectXが必要なものがありますが、一部のパソコンではDirectXをインストールすると不具合が起きる場合があります。ご自分のパソコンがDirectXに対応しているかどうか分からない方は、インストール前に各パソコンメーカーのホームページをご覧ください。

サポートについて

収録ソフトはすべて体験版またはシェアウェアのため、サポートは行っておりません。各メーカーで受け付けているのは、製品についてのみです。

体験版のヘルプファイルについて

収録ソフトのヘルプファイルは、英語で書かれているものが多く、また、ヘルプファイルが用意されていないソフトもあります。簡単な操作方法などについては各ホームページで検索してください。そのほかの詳しい情報はYahooなどの検索ページで各ホームページを検索してご覧になっていただくか、または関連検索などを参考にしてください。

必須環境について

CD-ROMに収録されているゲームを実行するためには、3Dアクセラレーターが必要または推奨されているタイトルがいくつかあります。これらにつきましては、各ゲームのホームページ、開発元のホームページなどでご確認ください。

付録CD-ROMで実体験 ネットワークゲーム体験版の使い方

収録ソフトのインストール方法

BATTLEZONE

- ①付録CD-ROMのBATTLEZONEフォルダに収録されている[BZONE.EXE]をダブルクリックしてください。
②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

DIRECTX

- ①付録CD-ROMのDIRECTXフォルダに収録されている[DX5DOSV.EXE](DOS/V機の場合)、または[DX5NEC.EXE](PC98機の場合、PC-NXは除く)をダブルクリックしてください。

E3スペシャルデータ

- ①付録CD-ROMのE3フォルダにスクリーンショット、ムービーが収録されているので、ご覧になりたいものをダブルクリックしてください。
・[SIZZLE.MOV]は、戦略シミュレーションゲーム「COMMAND&CONQUER TIBERIAN SUN」のムービーファイルです。再生には、Quicktime for Windowsが必要ですがE3フォルダの下にあるTUROK2-0.MOVファイルは、3Dシューティングアクション「TUROK2」のムービーファイルです。再生には、Quicktime for Windowsが必要です。
・[SIN.AVI]は、3Dシューティングアクション「SIN」のムービーファイルです。
※これらのゲームに関しての詳しい情報は、p.020のE3レポートを参照してください。

FORSAKEN

- ①付録CD-ROMのFORSAKENフォルダに収録されている[FORSAKENV2-3-98.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

アークセガールズのインターネット麻雀

- ①付録CD-ROMのIMJTRIALフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。

InfoSphere接続サインアップキット

- ①付録CD-ROMのINFOSPHEREフォルダに収録されている[README.TXT]、または[README.HTML]を参照の上、インストール・実行してください。

インターQ接続サインアップキット

- ①付録CD-ROMのINTERQフォルダには、二つのフォルダがあります。INTERQ_Mフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックすると、「InterQMEMBERS」10日間無料付き3分で入会ソフト」がインストールされます。
②INTERQ_120MINFREEフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックすると、「InterQ GO! GO! 2時間無料体験付き1分で接続ソフト」がインストールされます。

MECH COMMANDER

- ①付録CD-ROMのMECHフォルダに収録されている[MCDemo.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内のMCDemoフォルダ内にある[AUTORUN.EXE]をダブルクリックしてください。

Monster Truck Madness2

- ①付録CD-ROMのMTM2フォルダに収録されている[MTM2DEMO.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。
注意:Microsoft Monster Truck Madness2トライアル版についての電話サポートは受け付けていません。また、本ソフトウェア製品を使用したために直接的または間接的に生じた損害については、弊社は一切の責任を負いません。
©1996-1998 Microsoft Corporation All rights reserved

ODN接続サインアップキット

- ①付録CD-ROMのODNフォルダ内に収録されている[README.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。

Outwars

- ①付録CD-ROMのOUTWARSフォルダに収録されている[OWTRIAL.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。
注意:Microsoft Outwarsトライアル版についての電話サポートは受け付けていません。また、本ソフトウェア製品を使用したために直接的または間接的に生じた損害については、弊社は一切の責任を負いません。
©&© 1998 SingleTrac Studio, a GT Interactive Company

SPEC OPS

- ①付録CD-ROMのSPECOPSフォルダに収録されている[SQ_DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。なお、3Dfx系アクセラレーターが必須です。

ザハウスオブザデッド

- ①付録CD-ROMのTHOTDフォルダに収録されている[THOTD.EXE]をダブルクリックしてください。
②解凍先のフォルダ内にある[RUNDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

TOTAL ANNIHILATION

- ①付録CD-ROMのTOTALAフォルダに収録されている[TADINST.EXE]をダブルクリックしてください。

UPRISING

- ①付録CD-ROMのUPRISINGフォルダには、二つのファイルがあります。[UPRISING3DFXDEMO.EXE]は3Dfx系アクセラレーターをお持ちの方用のデモです。お持ちでない方は[UPRISING.ZIP]をZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[UPRISING3DFXDEMO.EXE]または[UPRISING.ZIP]をダブルクリックしてください。

YYYNet接続サインアップキット

- ①付録CD-ROMのYYYNETフォルダに収録されている[YYYREADME.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。

Play Online

SQUARE

読者コーナー

Play Online SQUAREでは、読者のさまざまなご意見を掲載します。Play Onlineに対する要望やパソコンゲームをプレイした感想などを、編集部までお送りください。

こういう雑誌を待っていました！ パソコンゲーム誌は数が少ない上に、そのほとんどがアニメ・美少女のゲーム記事がメインで、買う気がありませんでした。自分の中でこういう雑誌があればいいなあと思っていたら、本当に出でまして、正夢を見た感じです。これからは頑張ってくださーい。

(埼玉県・北原朋裕)

数あるゲーム誌の中で、オンラインゲームをメインに取り上げている貴誌を愛読しています。Hな雑誌にならないようお願いします。(東京都・山内和香)

ありがとうございます。これからもこの路線を保つつもりです。ネットワークゲームを中心としたパソコンゲームの情報を、できるだけ分かりやすくお届けします。これからも応援してくださいね！

STARCRAFTでお父さんと対戦していますが、負けてばかりです。テランで勝つ方法を教えてください(お父さんはザークです)。

(千葉県・佐倉勇規)

最近ではデモなどもサイズが大きく、ダウンロードも大変です。これからのいろいろなデモ(日本語版に限らず)をできるだけたくさん収録していただければありがたいです。

(埼玉県・阿比留慎一)

確かに、最近のゲームのデモは容量が大きいです。本誌付録CD-ROMに体験版デモを収録していますが、毎月容量ギリギリまで詰め込んでいる状態です。Play Onlineでは今後も日本のメーカーだけでなく、海外のメーカーにも直接交渉し、最新ゲームのデモをなるべく多く収録します。期待してください。

お父さんにSTARCRAFTの特集を見せたいようにしてください。それと、リアルタイム戦略シミュレーションは1秒も時間を無駄にできないので、ショートカットを覚えてください。ただし、父親を超えるのは楽な道ではないぞ。頑張れ！

「DIABLO II」にはとても期待しているので、できるだけ多くの情報を載せてください。

(東京都・細野秀光)

Play Online 7月号のBlizzard Entertainment社インタビューはいかがだったでしょうか。「DIABLO II」だけでなく、期待の海外ゲームの情報は他誌に負けないスピードで集めるために、命を張っています。というのは大げさですが、これからも努力していきます。

QUAKE IIのスキンや、BOTの記事に興味を持ってPlay Onlineを買いました。しかし、マルチプレイやBOTと対戦してみると、私はあまりにも弱すぎて相手になりません。しばらく練習してみようと思っています。今さらですが、うまく戦える特集を組んでくれるとうれしいです。私もQUAKERになれるよう頑張ってみようと思います。(神奈川県・小田裕史)

QUAKE系3Dシューティングはなかなか操作しづらく、最初は思うように対戦できないと思います。しかし、しばらくプレイしていると、ふとした瞬間に操作していることさえ忘れて、ゲームに没頭できるようになりますよ。QUAKE系3Dシューティングは基本的に操作方法が一緒なので、自分なりの快適なキーバインドを見つけてください。QUAKE IIのアドオンソフトや「UNREAL」など大作3Dシューティングが続々と登場しているのを楽しみですね。

PO.NET NEWS

QUAKE IIにハマっています。会社の休み時間によく日本のQUAKEサーバーにつなげて対戦しています。発売当初は、QUAKE IIはバランが悪いなんて話をよく聞きましたが、慣れてしまえば意外と面白いです。みなさんはどう思っているのでしょうか。たまた、一つ気に入らないのがBFGの存在です。話にならないくらい威力が強すぎて、よく悔しい思いをしています。

先日、我慢できず、「BFGは嫌いだ」とメッセージを送ったところ、ゲームに参加していたほかの2人も「俺も」というメッセージを送ってきて、BFGを使用しないゲームを始めました。しばらくは、BFGなしの快適なプレイを楽しんでいたのですが、事情を知らないプレイヤーが参入してきてBFGをやらせたり、結構やられました。目には目というところで、お返しにBFGでやっとなりました。BFGを使わずに戦っていた同僚も道連れに。

その後すぐに、休み時間もすでに終わっていたので、「BYE」というメッセージだけを残してサーバーから抜けました。ごめん、そして安らかに。(東京都・タミヤ)

自慢ショット募集のお知らせ

外人に自慢したくしょうがないスクリーンショットをお持ちのあなた、編集部までお送りください。ネットワークゲームの中でのあなたの輝かしい瞬間を誌面に掲載します。新車型まで、フロッピーまたはEメールでお送りください。なお、お送りいただいたフロッピーのご返却はできませんので、あらかじめご了承ください。

人とのコミュニケーションが重要なネットワークゲーム。そこには現実の世界と同様に、さまざまな人間関係があるはず。Play Online SQUAREでは、そんなネットワーク上で起こった事件のレポートを募集しています。



これらがわくわくする3Dグラフィック、特色のエンターキーの操作を演出し、一瞬にして熱い戦いを展開する瞬間。

Play Online SQUAREへの投稿方法

アンケート・資料請求/ガキの空欄に記入してお送りいただくか、
官型/ガキまたはEメール
(playonline@axela.co.jp)で、
お願いいたします。

〒153-0042
東京都目黒区青葉台 3-1-12
株式会社アクセラ
第二編集部 Play Online編集部
〇〇〇〇係

Play Online SQUAREに採用
させていただいた方には、Play
Online特製グッズを差し上げます。

第3回 自分のことを話してみよう

このコーナーは英語を標準言語とするネットワークゲームの世界で、言語の壁にとらわれず仲間を作り、ある程度の会話ができるようになることを目標としている。

あいさつ、呼びかけ、そしてゲームに誘う時の口上。今までの3回の連載で、ごくごく基本的な英語について述べてきた。今回は、オンライン上での「出会いの英語」と「自分を知らせてもらうための英語」について紹介しよう。

Hey, what's up buddy? 今回は、例を見て理解してもらうのが、いちばん手取り早いと思う。要は自分のことを話し、相手のことを聞きたい。最初の出会いで、自分について何らか利便で説明する暇はないし、そうしようとも思わないだろう。また、相手のことを把握し難いこともないはずだ。自己紹介の英語に、そう難しいものはない。気楽に話してあげよう。英語を多めに紹介するので、使えそうなものをメモするなどして役立ててほしい。

●自己紹介と出会いの例
少し長いけど、この文例に出てくる各フレーズは、大抵の場面に使えるはずだ。短い単語でその場の雰囲気伝える、ネットワーク特有の短文会話に慣れよう。

Justice Hey bro
Charlie Sup
Justice you live you?
Charlie not much
Justice played some?
Charlie yes won 2 lost 1
Justice him not bad
Lila Hi Charlie
Charlie Hey sweetie -)
(sweetieはよく男性プレイヤーが、お気に入り女性プレイヤーに対して呼びかけに使うのを見かける。ほかにbabe, cutieなどの呼びかけも見かけられる。女性プレイヤーは希少なため、優遇されがちだ)

Charlie how are ya tonight? 今夜は元気かい
Lila I'm always fine -) わたしはいつでも元気よ(^^)

Charlie OK Justice,
meet Lila
(わざわざ Introduce [紹介] などという単語を使う必要はまったくない。Meet + 人で通じるのだ)

Charlie She's a good friend
of mine and excellent player
You can beat me easily
Lila bah
(bahは「何言ってんの」とか「かまうもんか」といったニュアンスで用いられる感嘆詞)

Justice Hi Lila,
Nice to see you
Lila Hi Justice,
nice to see you too
Charlie Lila, this is Justice
He's my RL friend
(RL=real life 実生活のこと。ゲーム内での世界とこちらを区別するためにこの単語が使われる)

Lila sh i c, cool ~)
(I c=I see 「なるほどね」/「分かった」といった意味)

Charlie but I call him bart
Lila why?
Charlie his real name
Justice Yes call me bart,
but Justice is also okay
its cooler -)

あ、そうなの、素敵ね(^^)
はじめるまで
こんなにシャスティス、
会えてうれしいわ
リア、こいつはシャスティス
リアルライフの友達だよ
ゲーム内での世界とこちらを区別
するためにこの単語が使われる

see you

Hope to see you soon

What's up?

●簡単な文例

今回は自己紹介に関連する文例を挙げる。相手のことを尋ねる文例も挙げてあるので、オンライン上で実際に使ってみて、相手の答え方を学ぶのもいいだろう。

My name is **** I'm ****	わたし(の名称)は****です	自己紹介の基本。最初と使った場合はいいかも
Call me ****	****と呼んでください	ニックネームなどを持っているなら、こう覚えてみるのもいい。ただし、最も失礼な呼び方は名前かふいと共通の話題もいろいろだ
How old are you?	何歳ですか	年齢に敏感にするネットワークゲーマーは多い。真面目に答えよう
Are you male or female?	男性ですか、女性ですか	容姿と性別を気にするネットワークゲーマーは多い。真面目に答えよう
Where are you from?	どこ出身ですか	国語を聞いてもわからないと勘違いされる場合があるので注意。下の会話例を参照のこと
Where do you live (in)?	どこに住んでいますか	居住地のみを参照にするなら、こちらで質問したほうがいい。最後の例はなるべくよい
I live in the northern part of Japan	わたしは日本の北のほうに住んでいます	南からsouthern、西からwestern、東からeasternに答えればよい

会話例

A: Where are you from buddy?	どこ出身だい	
B: I'm from Japan	日本だよ	
A: Are you Japanese or just live in Japan?	日本人なの、それとも別に日本に住んでいるの	
B: I'm Japanese (文法的には I'm a Japanese)	おれ、日本人なんだよ が正しいが、チャットではそこまで厳密に文法通りに従う必要はない	

I'm a newbie	初心者なんです	newbieとはnewcomer(新米)のこと。最初のうらにしている人だと思ってもらおう
I just started this game	ゲームを始めたばかりです	本当にごく最近始めたばかりなら、これを使おう
I'm a game junkie / fanatic	わたしはゲームマニアなんです	とはいえ、相手も分かるだろう(笑)
I'm addicted to this game (very much)	このゲームに(すごく)ハマってます	ハマるという状況を強調する。このように書くことで、自分がハマってておもしろいという、very muchは、かなりのハマリ度ということになる
I am / get involved with this game (very much)	(上と同じ)	



1999

■春の行方も知らぬまま、世間は初夏を過ぎ青葉の色も濃くなりつつあります。ディスプレイの前と会議室を行き来している暮らしはあんまり楽しくありません。でも、春先に道端で芽吹いていた梅を拾って、植物館の緑の鉢に入れた人が居るのですが、可愛い顔に成長してきました。小さいながら立派な雪割梅の樹梢が見え隠れして、スリッパ育って大木になれないかなと、それとグリーンの色で木々に風情を添えるのが、学校生活です。(み)

■実は私、デザイナーなのでマシンは昔からMACを使っています。MAC対応のネットワークゲーム情報がないので、「MAC関連の情報連載ページもそろそろ作らない?」と編集者にプッシュしているのですが、いまは反応が薄い。そこで読者の皆さんはどうでしょう? MACのページは必要か、否か。ぜひご意見を聞かせてください。(牧伯)

■会社の近所には、24時間営業の牛丼屋が何件かある。結構便利なので、たまに利用しているが、来るまでほとんど店に入ることになるが、それは、紅シヨウガ。あの紅シヨウガ。いつ行ってもほとんど店頭に近い状態だと思いませんか。ということは、こまめに補充しているからでしょう。すると、上の方はいつも新鮮な紅シヨウガだけれども、少し深い部分は、思いっきり前の紅シヨウガが溶入しているような気がするのだが、実際どうなんだろう？ (with)

■先日、編集作業の合間を縫って引っ越しをしました。狭い部屋から山のような荷物が出てきたので、引っ越し屋が驚いていました。物が捨てられない性格である上に整理が下手なので、今の部屋でも、3ヵ月後にはとんでもない状態になるでしょう。引っ越しの最中に見つかった2度と読まないような気がする中国語の教科書や、自働車練習用の練習問題集も捨てずに持ってきて来てしまいました。(長瀬)

■深夜12時、乗った電車で久しぶりに座って周りを見回すと、車内は酔っぱらいだらけ。自分も何となく加担ったが、目の前に立つ中年男性が驚かなくてよいような顔がない、というのが、その男はつたんだ手すり全体を握りかかち、車掌の動きに合わせて体をグダグダ回転させるダンサーと化していたのだ。思わずピンクレターの「UFO」の振付方を連想し、吹き出しました。酒はきらいではないが、こうはならないと念った今日のごころです。(入)

■野球が好きだ。試合のある日は子どもに送ってしまう。本気になって向かってく
おじさんピッチャーや、二日酔いで足がもつれながらホームへ突っ込んでくるチームメ
イトを見ると、私はうれしくなってしまう。最近、本場の読者アンケートを読むと、年配
の方のものが目に付く。ネットワークゲームで遊んでいる時、子どもに送っているのか
と考えると、なんだかうれしくなりました。

(ナギサ)

■もうすぐ夏が来る。噴き出す汗が止まらない季節だ。そんな季節においては、顔を洗うという行為も、たまらぬほどの魅力を感じるはずだ。噴き出す汗を冷たい水で洗えば、べつべつと肌もすべすべする。わたしはいつも、1日に最低5回は顔を洗っています。つまり、夏でも冬でも関係ないんですけどね、実際。ええ、毎日洗いたくってまですも、顔を。別に、美容や健康に気を使っているわけではないんです。ただ賢明な人から。

(K里)

■讀日活字と向き合っていると、漫画が楽しくなる。今はまっているのは、戦える漫画家・島本和彦と、先生が影響を受けた作品たち。数が少なく、隠れた名作が多いので、休刊や会社倒りの本屋巡りが楽しくてたまらない。特に、主催が編集者という設定で、今や東西の熱い名作を紹介する「大熱言」がおすすめ。自分の状況にダブって元氣になれる、熱いぞ！」

Copyright © 1996 AXELA Corporation

Play Onlineのホームページでは、各ゲームメーカーへのリンクやアップデート情報など、ネットワークゲーマー必見の情報満載です。また、本誌で伝えきれなかった最新情報や、ネットワークゲーマーのための掲示板、チャットルームも用意しました。ぜひ、一度ご覧ください。

URL <http://www.play-online.com/>

廣告索引／廣告企業URL

表2見開き	NTTPコミュニケーションズ	www.sphere.ad.jp
表3	ツクダナシナー	
表4	ダイヤモンド・マルチメディア・システムズ	www.diamondmm.co.jp
p 002,003	ソース	www.source.co.jp/
p 005,007	日本テレコム ODN	www.odn-ne.jp
p 008,009	レイドデジタルシステムズ	home.railway.ne.jp/
p 010	ワイワイネット	www.yyy.or.jp/
p 011	カノーパス	www.canopus.co.jp/
p.012	ホロン	www.systempro.co.jp/
p 013	マイクロソフト	www.microsoft.com/japan/games/
p 016	インターキュー	www.intera.or.jp

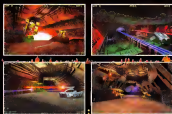
縦横無尽の無重力空間、
そこに待ち受けるものは……。

3Dシューティングアドベンチャー
フォーセーケン

F O R S A K E N

英語版/日本語マニュアル付き

Now On Sale



3Dグラフィックスカード推奨

動作環境

●OS: Windows 95 ●CPU: DX3D最低3Dアクセラレータ搭載 Pentium100MHz以上(Pentium133MHz以上推奨) ア
クセラレータ無し動作 Pentium133MHz以上(Pentium166MHz以上推奨) ※3Dアクセラレータカードの使用を推奨
●DirectX: Version 5.0 ●CD-ROMドライブ: 4倍速以上 ●メモリ: 16MB以上(32MB以上を推奨) ●ハードディス
ク: 50MB以上の空き容量 ●その他の入力デバイス: Windows95がサポートするもの(Spearsch SpaceOrb 3D,
Mad Katz Panther and Logitech Wingman Warrior&Cyberman等) ※フォースフィードバック/ジョイスティック対応



Voodoo2完全対応のフル3Dシステム

360視点移動可能な完全3D機能を実現。無重力空間を自由自在に動き回れる。

超美麗・派手な画面構成

Voodoo2チップの機能をフルに活用、高解像度・高精密度画に展開する未来
アクション。鮮やかなレーザー、画面いっぱいに広がる爆発の光など、迫力満点
のエフェクト。

当座のマルチプレイヤー対応

最大16人までネットワーク対戦が可能。無重力空間で入り乱れる戦いは新た
な感覚を呼び起こす!!

フォースフィードバック・ジョイスティック対応

フォースフィードバック・ジョイスティック対応により、敵に攻撃を喰らった時に
ぶつかった時などリアルな振動がジョイスティックを通して体感できます。

FORSAKEN™ ©1997, 1998 Autodesk Entertainment, Inc. All Rights Reserved. All other companies, brands and the design names provided are registered trademarks of their respective owners. Autodesk is a division of Autodesk, Inc. Autodesk, the Autodesk logo, and the Autodesk logo are trademarks of Autodesk, Inc. All Rights Reserved. 価格 6800円(税別) **AKclaim**

世界のデジタル・エンタテインメントをお届けします

エクスクルーシブ・ディストリビューション(販売元): ツクダシナジー株式会社
東京都新宿区高田馬場1-24-16 5F 田ビル〒169-0075 / TEL: 03-5272-8955 / FAX: 03-5272-8490 / information@tsy.co.jp



赤い帯のパッケージを探せ!

NEW



Stealth II G460
Breakthrough AGP Graphics for Service 2D, 3D and Video

● Intel i845チップセットを搭載したマザーボードを使用し、AGP 4x/10x/16x/20x/25x/30x/33x対応

ドライババージョンアップ



VIPER V330
True 128-bit Power for Service 2D, 3D and Video

ハイオプティ&ハイパフォーマンス! ビジネス、イオで差がつく!

ハイオプティ&ハイパフォーマンス
●対応: 富士通社を代表する大企業向けグラフィックカード

Stealth II G460

標準価格 ¥24,800

- 最新のIntel® i740グラフィックチップを搭載し、コストパフォーマンスを向上したAGP 2Xアクセラレーション
- ビジネスに必要なソフトウェアやPCゲームに快適な高解像度3D
- Windowsの2Dを16ビットにスピードアップし、インターネットページも高速表示
- RAMのメモリを拡張し、安定しない16ビットパフォーマンスを向上
- DirectX 5.0 (Direct 3D™, OpenGL™)に対応

高性能グラフィックカードをお探しのあなたへ

2D&3D Accelerator

ビジネスグラフィックに最適!

VIPER V330

4MB SDRAM PC166 標準価格 ¥29,800

- Open GLフルサポート
- NVIDIA社のRIVA 128チップ搭載
- 4MB/100MHz SGRAMメモリ
- Windows® 95/NT対応
- 16ビットアップドライバ16ビット
- フライバーバージョンアップによりDirect 3D 277up!

ハイエンドグラフィックカードをお探しのあなたへ

Professional CAD/CAM ~ハイエンドユーザーの為に~



Fire GL 1000 Pro
True 128-bit Power for Service 2D, 3D and Video

Fire GL 1000 Pro

標準価格 ¥39,800

- ジオメトリアクセラレーションのIntel® PVR4000A 256MB
- 3D/2D/3D/4D/5D/6D/7D/8D/9D/10D/11D/12D/13D/14D/15D/16D/17D/18D/19D/20D/21D/22D/23D/24D/25D/26D/27D/28D/29D/30D/31D/32D/33D/34D/35D/36D/37D/38D/39D/40D/41D/42D/43D/44D/45D/46D/47D/48D/49D/50D/51D/52D/53D/54D/55D/56D/57D/58D/59D/60D/61D/62D/63D/64D/65D/66D/67D/68D/69D/70D/71D/72D/73D/74D/75D/76D/77D/78D/79D/80D/81D/82D/83D/84D/85D/86D/87D/88D/89D/90D/91D/92D/93D/94D/95D/96D/97D/98D/99D/100D/101D/102D/103D/104D/105D/106D/107D/108D/109D/110D/111D/112D/113D/114D/115D/116D/117D/118D/119D/120D/121D/122D/123D/124D/125D/126D/127D/128D/129D/130D/131D/132D/133D/134D/135D/136D/137D/138D/139D/140D/141D/142D/143D/144D/145D/146D/147D/148D/149D/150D/151D/152D/153D/154D/155D/156D/157D/158D/159D/160D/161D/162D/163D/164D/165D/166D/167D/168D/169D/170D/171D/172D/173D/174D/175D/176D/177D/178D/179D/180D/181D/182D/183D/184D/185D/186D/187D/188D/189D/190D/191D/192D/193D/194D/195D/196D/197D/198D/199D/200D/201D/202D/203D/204D/205D/206D/207D/208D/209D/210D/211D/212D/213D/214D/215D/216D/217D/218D/219D/220D/221D/222D/223D/224D/225D/226D/227D/228D/229D/230D/231D/232D/233D/234D/235D/236D/237D/238D/239D/240D/241D/242D/243D/244D/245D/246D/247D/248D/249D/250D/251D/252D/253D/254D/255D/256D/257D/258D/259D/260D/261D/262D/263D/264D/265D/266D/267D/268D/269D/270D/271D/272D/273D/274D/275D/276D/277D/278D/279D/280D/281D/282D/283D/284D/285D/286D/287D/288D/289D/290D/291D/292D/293D/294D/295D/296D/297D/298D/299D/300D/301D/302D/303D/304D/305D/306D/307D/308D/309D/310D/311D/312D/313D/314D/315D/316D/317D/318D/319D/320D/321D/322D/323D/324D/325D/326D/327D/328D/329D/330D/331D/332D/333D/334D/335D/336D/337D/338D/339D/340D/341D/342D/343D/344D/345D/346D/347D/348D/349D/350D/351D/352D/353D/354D/355D/356D/357D/358D/359D/360D/361D/362D/363D/364D/365D/366D/367D/368D/369D/370D/371D/372D/373D/374D/375D/376D/377D/378D/379D/380D/381D/382D/383D/384D/385D/386D/387D/388D/389D/390D/391D/392D/393D/394D/395D/396D/397D/398D/399D/400D/401D/402D/403D/404D/405D/406D/407D/408D/409D/410D/411D/412D/413D/414D/415D/416D/417D/418D/419D/420D/421D/422D/423D/424D/425D/426D/427D/428D/429D/430D/431D/432D/433D/434D/435D/436D/437D/438D/439D/440D/441D/442D/443D/444D/445D/446D/447D/448D/449D/450D/451D/452D/453D/454D/455D/456D/457D/458D/459D/460D/461D/462D/463D/464D/465D/466D/467D/468D/469D/470D/471D/472D/473D/474D/475D/476D/477D/478D/479D/480D/481D/482D/483D/484D/485D/486D/487D/488D/489D/490D/491D/492D/493D/494D/495D/496D/497D/498D/499D/500D/501D/502D/503D/504D/505D/506D/507D/508D/509D/510D/511D/512D/513D/514D/515D/516D/517D/518D/519D/520D/521D/522D/523D/524D/525D/526D/527D/528D/529D/530D/531D/532D/533D/534D/535D/536D/537D/538D/539D/540D/541D/542D/543D/544D/545D/546D/547D/548D/549D/550D/551D/552D/553D/554D/555D/556D/557D/558D/559D/560D/561D/562D/563D/564D/565D/566D/567D/568D/569D/570D/571D/572D/573D/574D/575D/576D/577D/578D/579D/580D/581D/582D/583D/584D/585D/586D/587D/588D/589D/590D/591D/592D/593D/594D/595D/596D/597D/598D/599D/600D/601D/602D/603D/604D/605D/606D/607D/608D/609D/610D/611D/612D/613D/614D/615D/616D/617D/618D/619D/620D/621D/622D/623D/624D/625D/626D/627D/628D/629D/630D/631D/632D/633D/634D/635D/636D/637D/638D/639D/640D/641D/642D/643D/644D/645D/646D/647D/648D/649D/650D/651D/652D/653D/654D/655D/656D/657D/658D/659D/660D/661D/662D/663D/664D/665D/666D/667D/668D/669D/670D/671D/672D/673D/674D/675D/676D/677D/678D/679D/680D/681D/682D/683D/684D/685D/686D/687D/688D/689D/690D/691D/692D/693D/694D/695D/696D/697D/698D/699D/700D/701D/702D/703D/704D/705D/706D/707D/708D/709D/710D/711D/712D/713D/714D/715D/716D/717D/718D/719D/720D/721D/722D/723D/724D/725D/726D/727D/728D/729D/730D/731D/732D/733D/734D/735D/736D/737D/738D/739D/740D/741D/742D/743D/744D/745D/746D/747D/748D/749D/750D/751D/752D/753D/754D/755D/756D/757D/758D/759D/760D/761D/762D/763D/764D/765D/766D/767D/768D/769D/770D/771D/772D/773D/774D/775D/776D/777D/778D/779D/780D/781D/782D/783D/784D/785D/786D/787D/788D/789D/790D/791D/792D/793D/794D/795D/796D/797D/798D/799D/800D/801D/802D/803D/804D/805D/806D/807D/808D/809D/810D/811D/812D/813D/814D/815D/816D/817D/818D/819D/820D/821D/822D/823D/824D/825D/826D/827D/828D/829D/830D/831D/832D/833D/834D/835D/836D/837D/838D/839D/840D/841D/842D/843D/844D/845D/846D/847D/848D/849D/850D/851D/852D/853D/854D/855D/856D/857D/858D/859D/860D/861D/862D/863D/864D/865D/866D/867D/868D/869D/870D/871D/872D/873D/874D/875D/876D/877D/878D/879D/880D/881D/882D/883D/884D/885D/886D/887D/888D/889D/890D/891D/892D/893D/894D/895D/896D/897D/898D/899D/900D/901D/902D/903D/904D/905D/906D/907D/908D/909D/910D/911D/912D/913D/914D/915D/916D/917D/918D/919D/920D/921D/922D/923D/924D/925D/926D/927D/928D/929D/930D/931D/932D/933D/934D/935D/936D/937D/938D/939D/940D/941D/942D/943D/944D/945D/946D/947D/948D/949D/950D/951D/952D/953D/954D/955D/956D/957D/958D/959D/960D/961D/962D/963D/964D/965D/966D/967D/968D/969D/970D/971D/972D/973D/974D/975D/976D/977D/978D/979D/980D/981D/982D/983D/984D/985D/986D/987D/988D/989D/990D/991D/992D/993D/994D/995D/996D/997D/998D/999D/1000D/1001D/1002D/1003D/1004D/1005D/1006D/1007D/1008D/1009D/1010D/1011D/1012D/1013D/1014D/1015D/1016D/1017D/1018D/1019D/1020D/1021D/1022D/1023D/1024D/1025D/1026D/1027D/1028D/1029D/1030D/1031D/1032D/1033D/1034D/1035D/1036D/1037D/1038D/1039D/1040D/1041D/1042D/1043D/1044D/1045D/1046D/1047D/1048D/1049D/1050D/1051D/1052D/1053D/1054D/1055D/1056D/1057D/1058D/1059D/1060D/1061D/1062D/1063D/1064D/1065D/1066D/1067D/1068D/1069D/1070D/1071D/1072D/1073D/1074D/1075D/1076D/1077D/1078D/1079D/1080D/1081D/1082D/1083D/1084D/1085D/1086D/1087D/1088D/1089D/1090D/1091D/1092D/1093D/1094D/1095D/1096D/1097D/1098D/1099D/1100D/1101D/1102D/1103D/1104D/1105D/1106D/1107D/1108D/1109D/1110D/1111D/1112D/1113D/1114D/1115D/1116D/1117D/1118D/1119D/1120D/1121D/1122D/1123D/1124D/1125D/1126D/1127D/1128D/1129D/1130D/1131D/1132D/1133D/1134D/1135D/1136D/1137D/1138D/1139D/1140D/1141D/1142D/1143D/1144D/1145D/1146D/1147D/1148D/1149D/1150D/1151D/1152D/1153D/1154D/1155D/1156D/1157D/1158D/1159D/1160D/1161D/1162D/1163D/1164D/1165D/1166D/1167D/1168D/1169D/1170D/1171D/1172D/1173D/1174D/1175D/1176D/1177D/1178D/1179D/1180D/1181D/1182D/1183D/1184D/1185D/1186D/1187D/1188D/1189D/1190D/1191D/1192D/1193D/1194D/1195D/1196D/1197D/1198D/1199D/1200D/1201D/1202D/1203D/1204D/1205D/1206D/1207D/1208D/1209D/1210D/1211D/1212D/1213D/1214D/1215D/1216D/1217D/1218D/1219D/1220D/1221D/1222D/1223D/1224D/1225D/1226D/1227D/1228D/1229D/1230D/1231D/1232D/1233D/1234D/1235D/1236D/1237D/1238D/1239D/1240D/1241D/1242D/1243D/1244D/1245D/1246D/1247D/1248D/1249D/1250D/1251D/1252D/1253D/1254D/1255D/1256D/1257D/1258D/1259D/1260D/1261D/1262D/1263D/1264D/1265D/1266D/1267D/1268D/1269D/1270D/1271D/1272D/1273D/1274D/1275D/1276D/1277D/1278D/1279D/1280D/1281D/1282D/1283D/1284D/1285D/1286D/1287D/1288D/1289D/1290D/1291D/1292D/1293D/1294D/1295D/1296D/1297D/1298D/1299D/1300D/1301D/1302D/1303D/1304D/1305D/1306D/1307D/1308D/1309D/1310D/1311D/1312D/1313D/1314D/1315D/1316D/1317D/1318D/1319D/1320D/1321D/1322D/1323D/1324D/1325D/1326D/1327D/1328D/1329D/1330D/1331D/1332D/1333D/1334D/1335D/1336D/1337D/1338D/1339D/1340D/1341D/1342D/1343D/1344D/1345D/1346D/1347D/1348D/1349D/1350D/1351D/1352D/1353D/1354D/1355D/1356D/1357D/1358D/1359D/1360D/1361D/1362D/1363D/1364D/1365D/1366D/1367D/1368D/1369D/1370D/1371D/1372D/1373D/1374D/1375D/1376D/1377D/1378D/1379D/1380D/1381D/1382D/1383D/1384D/1385D/1386D/1387D/1388D/1389D/1390D/1391D/1392D/1393D/1394D/1395D/1396D/1397D/1398D/1399D/1400D/1401D/1402D/1403D/1404D/1405D/1406D/1407D/1408D/1409D/1410D/1411D/1412D/1413D/1414D/1415D/1416D/1417D/1418D/1419D/1420D/1421D/1422D/1423D/1424D/1425D/1426D/1427D/1428D/1429D/1430D/1431D/1432D/1433D/1434D/1435D/1436D/1437D/1438D/1439D/1440D/1441D/1442D/1443D/1444D/1445D/1446D/1447D/1448D/1449D/1450D/1451D/1452D/1453D/1454D/1455D/1456D/1457D/1458D/1459D/1460D/1461D/1462D/1463D/1464D/1465D/1466D/1467D/1468D/1469D/1470D/1471D/1472D/1473D/1474D/1475D/1476D/1477D/1478D/1479D/1480D/1481D/1482D/1483D/1484D/1485D/1486D/1487D/1488D/1489D/1490D/1491D/1492D/1493D/1494D/1495D/1496D/1497D/1498D/1499D/1500D/1501D/1502D/1503D/1504D/1505D/1506D/1507D/1508D/1509D/1510D/1511D/1512D/1513D/1514D/1515D/1516D/1517D/1518D/1519D/1520D/1521D/1522D/1523D/1524D/1525D/1526D/1527D/1528D/1529D/1530D/1531D/1532D/1533D/1534D/1535D/1536D/1537D/1538D/1539D/1540D/1541D/1542D/1543D/1544D/1545D/1546D/1547D/1548D/1549D/1550D/1551D/1552D/1553D/1554D/1555D/1556D/1557D/1558D/1559D/1560D/1561D/1562D/1563D/1564D/1565D/1566D/1567D/1568D/1569D/1570D/1571D/1572D/1573D/1574D/1575D/1576D/1577D/1578D/1579D/1580D/1581D/1582D/1583D/1584D/1585D/1586D/1587D/1588D/1589D/1590D/1591D/1592D/1593D/1594D/1595D/1596D/1597D/1598D/1599D/1600D/1601D/1602D/1603D/1604D/1605D/1606D/1607D/1608D/1609D/1610D/1611D/1612D/1613D/1614D/1615D/1616D/1617D/1618D/1619D/1620D/1621D/1622D/1623D/1624D/1625D/1626D/1627D/1628D/1629D/1630D/1631D/1632D/1633D/1634D/1635D/1636D/1637D/1638D/1639D/1640D/1641D/1642D/1643D/1644D/1645D/1646D/1647D/1648D/1649D/1650D/1651D/1652D/1653D/1654D/1655D/1656D/1657D/1658D/1659D/1660D/1661D/1662D/1663D/1664D/1665D/1666D/1667D/1668D/1669D/1670D/1671D/1672D/1673D/1674D/1675D/1676D/1677D/1678D/1679D/1680D/1681D/1682D/1683D/1684D/1685D/1686D/1687D/1688D/1689D/1690D/1691D/1692D/1693D/1694D/1695D/1696D/1697D/1698D/1699D/1700D/1701D/1702D/1703D/1704D/1705D/1706D/1707D/1708D/1709D/1710D/1711D/1712D/1713D/1714D/1715D/1716D/1717D/1718D/1719D/1720D/1721D/1722D/1723D/1724D/1725D/1726D/1727D/1728D/1729D/1730D/1731D/1732D/1733D/1734D/1735D/1736D/1737D/1738D/1739D/1740D/1741D/1742D/1743D/1744D/1745D/1746D/1747D/1748D/1749D/1750D/1751D/1752D/1753D/1754D/1755D/1756D/1757D/1758D/1759D/1760D/1761D/1762D/1763D/1764D/1765D/1766D/1767D/1768D/1769D/1770D/1771D/1772D/1773D/1774D/1775D/1776D/1777D/1778D/1779D/1780D/1781D/1782D/1783D/1784D/1785D/1786D/1787D/1788D/1789D/1790D/1791D/1792D/1793D/1794D/1795D/1796D/1797D/1798D/1799D/1800D/1801D/1802D/1803D/1804D/1805D/1806D/1807D/1808D/1809D/1810D/1811D/1812D/1813D/1814D/1815D/1816D/1817D/1818D/1819D/1820D/1821D/1822D/1823D/1824D/1825D/1826D/1827D/1828D/1829D/1830D/1831D/1832D/1833D/1834D/1835D/1836D/1837D/1838D/1839D/1840D/1841D/1842D/1843D/1844D/1845D/1846D/1847D/1848D/1849D/1850D/1851D/1852D/1853D/1854D/1855D/1856D/1857D/1858D/1859D/1860D/1861D/1862D/1863D/1864D/1865D/1866D/1867D/1868D/1869D/1870D/1871D/1872D/1873D/1874D/1875D/1876D/1877D/1878D/1879D/1880D/1881D/1882D/1883D/1884D/1885D/1886D/1887D/1888D/1889D/1890D/1891D/1892D/1893D/1894D/1895D/1896D/1897D/1898D/1899D/1900D/1901D/1902D/1903D/1904D/1905D/1906D/1907D/1908D/1909D/1910D/1911D/1912D/1913D/1914D/1915D/1916D/1917D/1918D/1919D/1920D/1921D/1922D/1923D/1924D/1925D/1926D/1927D/1928D/1929D/1930D/1931D/1932D/1933D/1934D/1935D/1936D/1937D/1938D/1939D/1940D/1941D/1942D/1943D/1944D/1945D/1946D/1947D/1948D/1949D/1950D/1951D/1952D/1953D/1954D/1955D/1956D/1957D/1958D/1959D/1960D/1961D/1962D/1963D/1964D/1965D/1966D/1967D/1968D/1969D/1970D/1971D/1972D/1973D/1974D/1975D/1976D/1977D/1978D/1979D/1980D/1981D/1982D/1983D/1984D/1985D/1986D/1987D/1988D/1989D/1990D/1991D/1992D/1993D/1994D/1995D/1996D/1997D/1998D/1999D/2000D/2001D/2002D/2003D/2004D/2005D/2006D/2007D/2008D/2009D/2010D/2011D/2012D/2013D/201

RETROMAGS

Our goal is to preserve classic video game magazines so that they are not lost permanently.

People interested in helping out in any capacity,
please visit us at www.retromags.com.

No profit is made from these scans, nor do we offer anything
available from the publishers themselves.

If you come across anyone selling releases from
this site, please do not support them and do let us know.

Thank you!

